La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.



En colaboración con **CD-ROM** *Today* U.S.A.

975 Ptas.

Fotografía digital

Morphing y otros efectos en su álbum familiar

Haga sus pruebas con nuestro CD-ROM

CON MÁS DE 50 CDs COMENTADOS

Guía de software para reformar su hogar



Ciencia ficción: 14 CDs sobre otros mundos



Los exquisitos platos de la cocina multimedia







La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.



AÑO I - Número 4 - Junio 1995



Retoque sus fotografías con los programas de nuestro CD-ROM.

SECCIONES

OPINIÓN

ESTE MES

Portada

Protagonistas

Software



EL CD-ROM contiene...

ANÁLISIS

Divulgación 72

Safety Scavenger Hunt pág. 105

Hot & Sounds pág. 110





pág. 102 **Europe Alive**

Entretenimiento 83

Educativos 100



Aplicaciones 106



Utilidades 110

APLICACIONES MULTIMEDIA



Morph Studio
HyperStudio

***EasyPhoto* - lo último en software para el tratamiento fotográfico.**

ENTRETENIMIENTO

Eat My Photons
Fury of the Furries



***BioForge* - un thriller interactivo de ciencia ficción.**

EDUCATIVOS



Astronomica
ABC-EA Kids Art Center
License to Drive
Around the World in 80 Days
Multimedia Typing Instructor

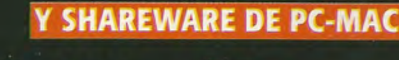
***Counting On Frank* – los más pequeños disfrutar[án] aprendiendo matemáticas co[n] Frank.**

DIVULGATIVOS Y UTILIDADES

Media Multimedia
Sampler MusiNet



***Digital Culture Stream* - una revista interactiva.**



Y SHAREWARE DE PC-MAC

Busque:





EDITA HOBBY PRESS, S.A.

PRESIDENTE María Andrino
CONSEJERO DELEGADO José I. Gómez-Centurión
SUBDIRECTORES GENERALES
Domingo Gómez, Amalio Gómez

DIRECTOR Domingo Gómez
SUBDIRECTORA Cristina M. Fernández
DIRECTOR DE ARTE Jesús Caldeiro
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN Cristina G. Millán
REDACTOR JEFE Francisco J. Gutiérrez
EQUIPO DE TRADUCCIÓN Juan Bosco, María Jesús Alcami, Diego Gómez, Marta Viana, José Alconchel, Coral Morera
ADAPTACIÓN DEL CD-ROM Miguel Ángel Lucero
COLABORADORES Pedro José Rodríguez, Juan Antonio Pascual, Fco. Javier Rodríguez, Fernando Herrera González, Anselmo Trejo, Ignacio F. Fornos, Guillermo Puertas, Juan Antonio García
SECRETARIA DE REDACCIÓN Laura González
DIRECTORA COMERCIAL María C. Perera
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD María José Olmedo
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Javier del Val

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

IMPRIME
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200. 28022 Madrid
Tel. 747 33 33

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

TRANSPORTE
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-6948-1995

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Se solicitará control O.J.D.

STAFF DE CD-ROM TODAY, EDICIÓN U.S.A.

EDITORIAL DIRECTOR Lance Elko
SENIOR ART & DESIGN DIRECTOR Amy L. Pruette
ASSOCIATE EDITOR Phill Powell
ASSOCIATE ART DIRECTOR Hudson Best
GRAPHIC ARTIST S. Carol Ellison
ASSISTANT EDITORS
Lisa M. Howie, Anne L. Tucker
DISC EDITOR Gary Meredith
ASSISTANT DISC EDITOR James G. Piper
WEST COAST EDITOR Anne Gregor

CONTRIBUTING EDITORS
Steven Anzovin, Charles Brannon, Tom R. Halfhill, T. Liam McDonald, Neil Randall, Peter Scisco, Tim Victor, David A. Wade, Kathy Yakal



La Máquina de Enseñar

Estamos asistiendo en estos días a una auténtica explosión del software educativo en CD-ROM, aunque seguramente esto no es más que el principio. Me estoy refiriendo a los programas que explotan la capacidad de enseñar de los ordenadores (y no sólo a los niños). Cualquier tipo de enseñanza, genérica o especializada, puede llevarse a cabo con asistencia del ordenador.

Hay quien se queja de que el software disponible todavía no es suficientemente bueno o quien duda de su capacidad didáctica e, incluso, argumenta que es mejor un profesor. En todo caso, no es cuestión de comparar la figura del profesor tradicional con el ordenador ya que todavía hay algunas diferencias bastante considerables entre ambos. Sin embargo, este fenómeno que ahora parece despuntar obedece a un buen puñado de razones que merece la pena analizar. ¿Cuáles son los adjetivos de esta nueva forma de enseñar?

Multimedia. La enseñanza tradicional suele basarse en textos y como mucho, en gráficos. El CD-ROM añade el poder del vídeo y el audio de forma combinada y contextual.

Interactiva. El usuario puede hacer hincapié justamente en aquellos aspectos que desea, soslayando los más obvios o conocidos, lo que permite una adecuada progresión.

Individualizada. Este es, en mi opinión, uno de los aspectos más importantes. Por ejemplo, no existe posibilidad de contar con un profesor para cada alumno y que progrese al ritmo de cada persona. ¿En qué escuela se dispone de tantos niveles de enseñanza como alumnos?

Perseverante. ¿Cuántas veces puede un profesor, ante un mismo alumno, repetir la misma explicación sin perder la paciencia? ¿10? ¿100? El ordenador puede hacerlo infinitas veces.

Especializada. Es fácil encontrar un profesor que domine una materia concreta, pero... ¿cuál es realmente su grado de especialización? ¿coincide con el que necesitamos? Por ejemplo, dentro de las ciencias naturales, ¿cuántos profesores de mineralogía o entomología podemos encontrar?

Disponible. Es evidente que aunque exista el profesor especializado que necesitamos, será bastante raro que se encuentre precisamente en nuestra ciudad. Suponiendo todo lo anterior, ¿qué posibilidades tenemos de que se comprometa a instruirnos a partir de las diez de la noche o los domingos por la mañana, coincidiendo con nuestro tiempo libre?

Privada. Puede ocurrir que no queramos que nadie se entere de que estamos estudiando tal o cuál cosa o que deseemos perfeccionar determinadas materias de forma confidencial. El típico ejemplo es el adulto que quiere estudiar inglés y por su bajo nivel no se arriesga a que le pongan con un grupo de niños que saben más que él.

Persistente: Hace ya unos meses que asistió usted a un cursillo sobre el Palacio Real y hay algunos aspectos que, simplemente, ha olvidado. ¿Tendrá usted que hacer un nuevo cursillo? Puede que su memoria sea mala, pero la del ordenador es sencillamente infalible.

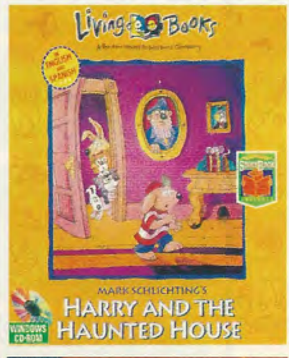
Económica. Por último, el lado crematístico del asunto, ¿qué profesor puede ofrecerle un cursillo de introducción al japonés de varios meses por 8.000 pesetas?

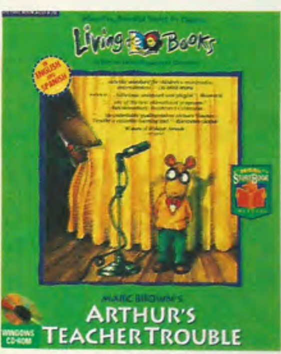
Domingo Gómez. Director

¡manténgase al alcance de los niños!



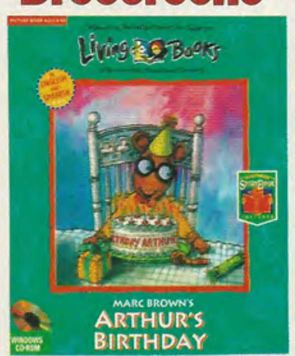
...y de los no tan niños





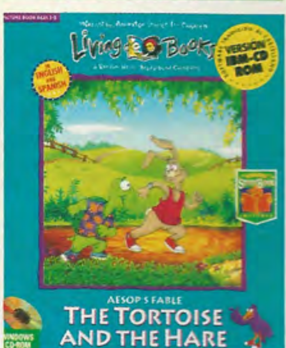


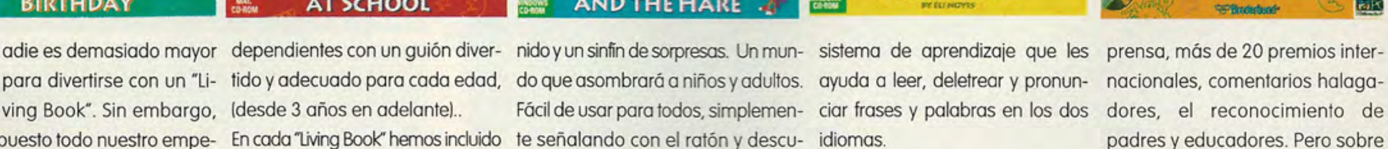


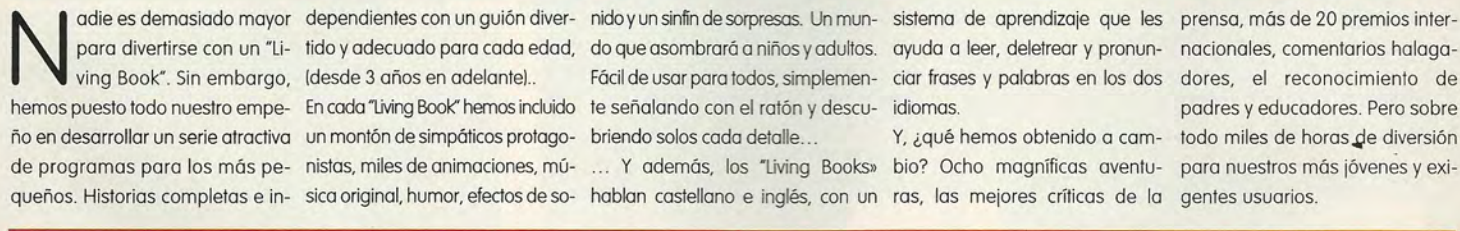












Nadie es demasiado mayor para divertirse con un "Living Book". Sin embargo, hemos puesto todo nuestro empeño en desarrollar un serie atractiva de programas para los más pequeños. Historias completas e independientes con un guión divertido y adecuado para cada edad, (desde 3 años en adelante)..

En cada "Living Book" hemos incluido un montón de simpáticos protagonistas, miles de animaciones, música original, humor, efectos de sonido y un sinfín de sorpresas. Un mundo que asombrará a niños y adultos. Fácil de usar para todos, simplemente señalando con el ratón y descubriendo solos cada detalle...

... Y además, los "Living Books» hablan castellano e inglés, con un sistema de aprendizaje que les ayuda a leer, deletrear y pronunciar frases y palabras en los dos idiomas.

Y, ¿qué hemos obtenido a cambio? Ocho magníficas aventuras, las mejores críticas de la prensa, más de 20 premios internacionales, comentarios halagadores, el reconocimiento de padres y educadores. Pero sobre todo miles de horas de diversión para nuestros más jóvenes y exigentes usuarios.

Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

BIENVENIDOS a EL CD-ROM



Este mes EL CD-ROM estrena, como ya es habitual en él, una increíble cantidad de demos que se dispersan por una no menos innumerable cantidad de géneros de software. Además, como también ya es habitual en EL CD-ROM, los programas que incluimos son multiplataforma, es decir, que sirven tanto para los usuarios de PC como para los de Mac. La emoción viene de la mano de *BioForge, Dark Forces, Magic Carpet* y *Zorro*. Para los pequeños encontramos *Astronomica, Counting on Frank* o *Around the World in 80 Days*. Pero si lo que le interesa es lo último en tecnología digital, atienda a *Digital Culture Stream* o *Music Net*.

¡Que lo disfruten plenamente!

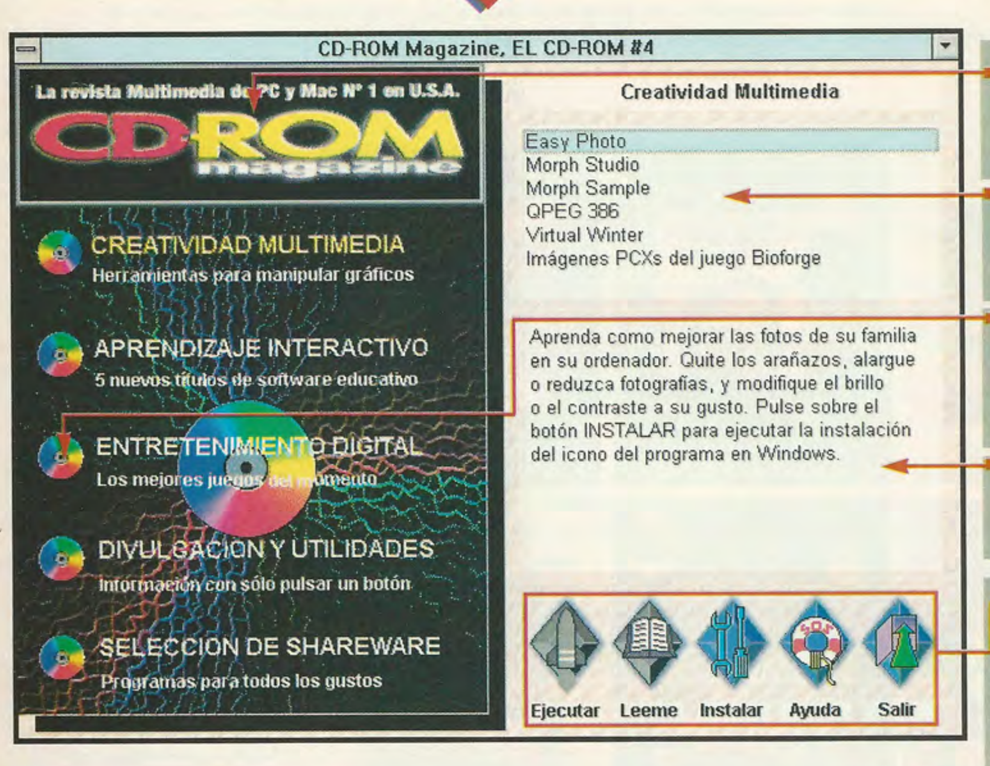
Instalación rápida para los usuarios de PC

1. Pinche con el ratón la opción Archivo en el Administrador de Programas de Windows y seleccione Ejecutar. En esta ventana, seleccione Examinar y sitúese en el directorio que su unidad de CD-ROM tenga asignada (normalmente D: o E:).
2. Seleccione INSTALL.EXE y pinche con el ratón en el botón de Aceptar.
3. Esto instalará el programa menú de EL CD-ROM y creará un nuevo icono en un grupo de programas llamado CD-ROM Magazine.
4. Haga un doble click en este nuevo icono del CD-ROM para ejecutar el menú. Nota: una vez instalado, este icono puede servirle para utilizar futuras ediciones de EL CD-ROM.

Requerimientos del sistema para utilizar EL CD-ROM

Necesitará como mínimo un ordenador PC IBM/ Tandy u otro compatible al ciento por ciento, con un procesador 386 SX, una tarjeta gráfica SVGA (640 x 480 de 256 colores), 4 megas de memoria y una tarjeta de sonido compatible con Windows.



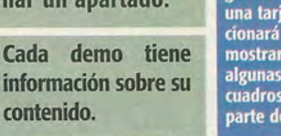


Pinche en el logotipo para obtener más información sobre EL CD-ROM.

Pinche en cada uno de los programas que quiera ejecutar.

Haga un click sobre el icono del CD para seleccionar un apartado.

Cada demo tiene información sobre su contenido.



Sólo para los usuarios de DOS: la mayoría de los programas de EL CD-ROM trabajan bajo Windows. No obstante, existen algunos excelentes juegos para DOS en este número que deben ejecutarse desde el programa menú del DOS. Consulte el programa menú de Windows para más información.

Para los usuarios de Windows: tenga en cuenta que el programa menú de Windows está mejor adaptado para ejecutarlo en una tarjeta gráfica SVGA que para una VGA, u otra tarjeta gráfica inferior. Si dispone de una tarjeta VGA, el menú funcionará normalmente, pero no mostrará todos los colores ni algunas de las líneas de los cuadros de diálogo que forman parte del sistema.

ICONOS

Cuando están resaltados, estos iconos tienen las siguientes funciones:

EJECUTAR: haga un click en este icono para iniciar, o ejecutar, cada programa.

LÉEME: seleccione este icono para obtener información adicional.

INSTALAR: seleccione esta opción para instalar un programa.

AYUDA: este icono proporciona información sobre la utilización del menú.

SALIR: si selecciona este icono, volverá al administrador de programas de Windows.

Instalación Rápida para los usuarios de Mac

1. El CD-ROM utiliza el conocido escritorio de Macintosh para visualizar su contenido.
2. Introduzca el CD-ROM en el lector. Espere a que aparezca el icono en pantalla y haga un click sobre él.
3. El contenido del Mac está organizado en carpetas jerárquicas.

Nota: muchos de los archivos de texto en EL CD-ROM son demasiado extensos para cargarlos con el Teach Text o en aplicaciones de extensión restringida, como es el caso de Claris Works. Pero pueden cargarse y visualizarse sin problemas en los principales procesadores de textos como MS Word o Nisus.

Requerimientos del sistema para utilizar EL CD-ROM

Se requiere como mínimo un ordenador Mac LC de 256 colores, sistema operativo 7, una unidad de CD-ROM y 4 megas de RAM.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

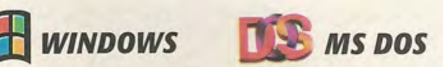
Disponemos de un servicio técnico al que podrá hacer todo tipo de consultas sobre la instalación del CD-ROM y de los programas que contiene. Podrá ponerse en contacto con nosotros de lunes a viernes, de 4 a 8 de la tarde en el teléfono:

(91) 653 73 17

Le rogamos que, en la medida de lo posible, formule sus dudas frente al ordenador y con el CD-ROM que le dé problemas.

Sistemas

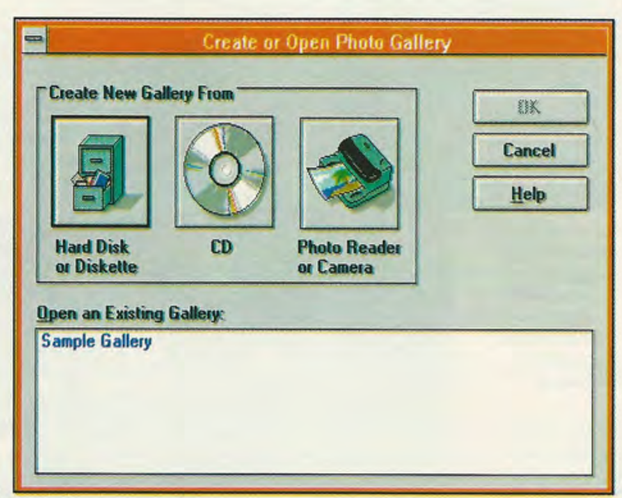






EasyPhoto

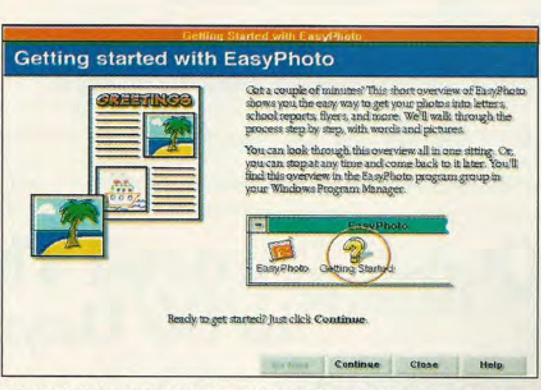
EasyPhoto, de Storm Software, es lo último en software para manipular fotografías. Proporciona un entorno perfecto que le permitirá añadir, buscar, ver, realzar y utilizar su colección de fotografías con el ordenador. La demo incluida en el CD-ROM funciona prácticamente igual que el producto comercial, excepto por algunos detalles. Primero, no hemos incluido el económico escáner que acompaña a este software. Segundo, podrá crear Galerías con EasyPhoto, pero no guardarlas. Además, las fotos llevarán escrita la palabra DEMO. Por último, la edición de prueba contiene sólo 3 de las 450 fotos que aparecen en el título real. Pese a estas limitaciones, *EasyPhoto* le resultará un recurso de gran valor.



Las imágenes se pueden introducir a través de un escáner, un CD de fotografías o desde su disco duro.

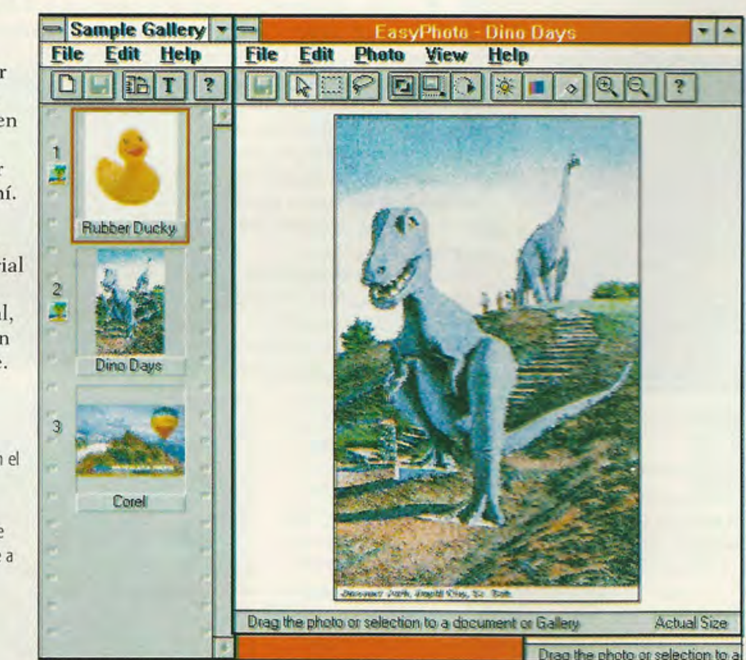
Sugerencia:

1. Una vez situado en el documento del procesador de textos donde desee incluir la fotografía, abra EasyPhoto.
2. Establezca una Galería para EasyPhoto con instantáneas contenidas en su disco duro o en un CD de fotografías. También puede abrir la galería de muestra que aparece en el programa.
3. Pulse dos veces en una foto y utilice las herramientas, de sencillo manejo, del Taller de *EasyPhoto* para recortar, girar, ajustar el tamaño, el brillo, el contraste, el color o para eliminar marcas en las imágenes.
4. Desplace y coloque la fotografía en el documento. Si el documento en el que está trabajando no soporta archivos OLE 2.0, puede utilizar las opciones de cortar y pegar. En el caso contrario, puede pulsar dos veces la fotografía tras haberla colocado en su documento y, después, abrir el Taller de EasyPhoto desde ahí.
5. Si desea más información acerca de *EasyPhoto,* vea el tutorial Learn About Me.
6. Aparte del tutorial, el programa cuenta con una ayuda permanente.



El tutorial de *EasyPhoto* le guiará en la realización de todos los pasos, desde la digitalización hasta la impresión.

Cómo ejecutar la demo:
Para instalar *EasyPhoto,* entre en el Administrador de Archivos y seleccione EJECUTAR desde el menú ARCHIVO. Después, teclee D:\setup.exe (donde D: equivale a su unidad de CD-ROM).



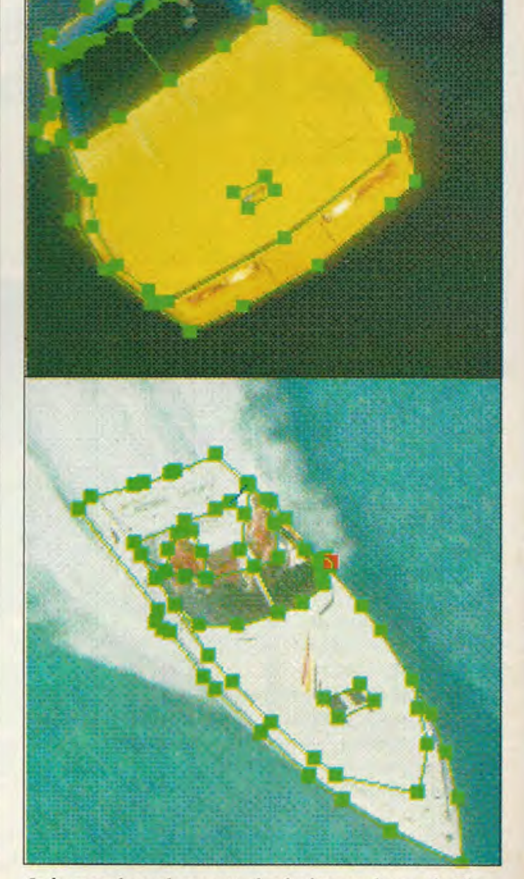
Utilice alguna de las tres ilustraciones contenidas en *EasyPhoto* y compruebe el sencillo manejo de las herramientas para la edición.

Morph Studio

Durante los últimos dos años, la tecnología de morphing ha progresado hasta el punto que, actualmente, no sólo los profesionales de cine o vídeo pueden utilizarlo sino que cualquier usuario medio de software para ordenadores puede hacer programas con este tipo de tecnología en menos de media hora, siempre que cuente con el manual adecuado. Morph Studio, de Ulead Systems, Inc., es un perfecto ejemplo de lo sencillo que resulta, hoy por hoy, manipular imágenes con este método.

El morphing consiste en coger una imagen, o parte de ella, y transformarla en otra totalmente diferente. La imagen final se obtiene a base de mezclar determinados puntos de la imagen original en otros que darán lugar a la imagen final, en lugar de fundir las dos imágenes a la vez. Así, un punto que corresponde a una de las patas del perro cambiaría gradualmente de color y de tamaño hasta convertirse en una de las patas del gato. La calidad de este tipo de transformaciones depende de la cantidad de puntos asignados a cada imagen. Y ahora, dejémonos de explicaciones y probémoslo.

Cómo ejecutar la demo: pulse el botón de INSTALAR en el interfaz de Windows para instalar Morph Studio SE y el lector Adobe Acrobat a su sistema, junto con los correspondientes iconos en el Administrador de Archivos. Terminado el proceso de instalación, pulse en el icono Morph Special Edition Manual para obtenerlas instrucciones de uno.



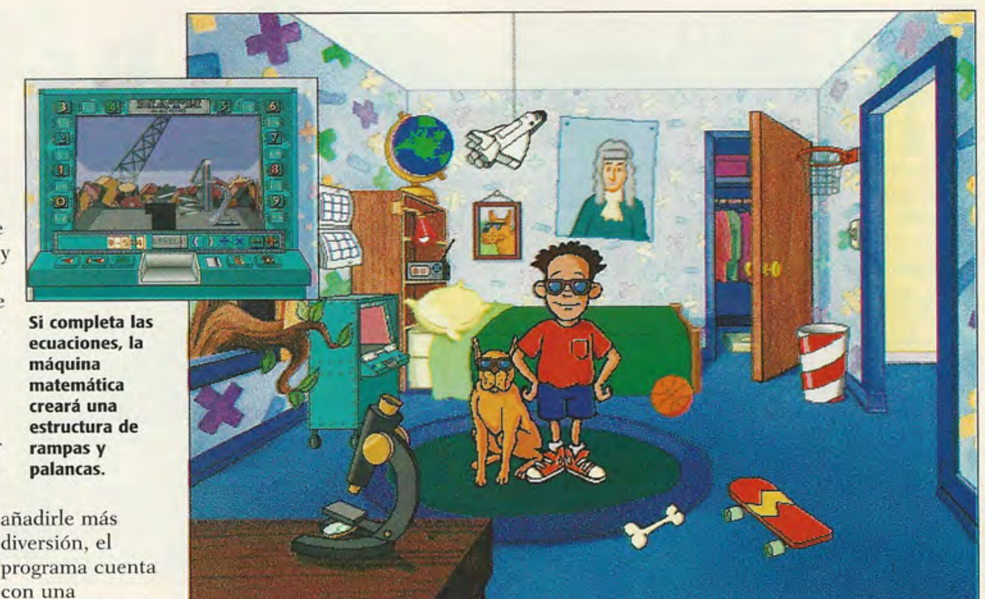
Cada *morph* comienza con dos imágenes, lo que facilita la colocación de las formas que corresponden a cada imagen.

Counting on Frank

En este último título educativo de ABC-EA Home Software le esperan innumerables aventuras matemáticas. Los niños de entre 8 y 11 años pueden unirse a Henry, a su perro Frank y a su mejor amigo, Ginger, mientras utilizan sus conocimientos matemáticos para ganar el concurso de cálculo de caramelos organizado por la Sra. Sherman, en el que se obsequia a los ganadores con un viaje a Hawai con los gastos pagados.

Couting on Frank se centra en mejorar la destreza del niño para sumar, restar, multiplicar y dividir, así como para operar con fracciones y resolver ejercicios de geometría y problemas lingüísticos. Para añadirle más diversión, el programa cuenta con una animación a todo color y una banda de sonido, que hacen más ameno adquirir el dominio de las matemáticas.

Si completa las ecuaciones, la máquina matemática creará una estructura de rampas y palancas.



Casi todos los objetos que hay en la habitación de Henry cobran vida proporcionando información matemática.



Si pulsa sobre el armario, se le plantearán problemas lingüísticos desafiantes y divertidos.

La demo contiene tres niveles de dificultad, que se desarrollan en la habitación de Henry, que está llena de puntos interactivos que cobran vida al pulsarse.

Sugerencia: pulse en el armario de Henry si quiere resolver algunos problemas lingüísticos o sobre la máquina que está junto a la cama para resolver ecuaciones.

Cómo ejecutar la demo: pulse sobre el icono *Counting on Frank* situado en la carpeta del mismo nombre en el CD-ROM.

Astronomica: The Quest for the Edge of the Universe

Seguro que nunca se le habría ocurrido combinar las palabras "astronomía" y "emocionante" en la misma oración pero, gracias a Hyper-Quest, la ciencia puede resultar apasionante. Astronomica: *The Quest for the Edge of the Universe* contiene montones de información que se divide en 4 secciones: Aventura, Búsqueda, Consulta y Curiosidades.

La versión demo de Astronomica que se presenta en el CD-ROM contiene una secuencia interactiva, donde usted puede indagar en un laboratorio o intentar resolver algunos rompecabezas.

Vídeo con acción real acerca de Galileo.

Sugerencia: antes de intentar resolver alguno de los rompecabezas interactivos, pulse en algunas de las imágenes que aparecen en las paredes del laboratorio para ver planos cortos y los respectivos encabezamientos.

Cómo ejecutar la demo: Los usuarios de Macintosh deberán arrastrar el administrador de sonidos y los módulos de Quick Time desde la carpeta INSTALL THESE hasta la carpeta de sistema y luego reiniciar antes de pulsar en el icono Astronomica DEMO. Los usuarios de Windows deben instalar Astronomica desde el menú del CD-ROM y después pulsar sobre el icono en el Administrador de Programas una vez se haya instalado el programa.

Around The World in 80 Days

Este último título de la serie Magical Reading Adventures, de EA-Kids, está basado en el inmortal clásico de Julio Verne. Con él, los más jóvenes tendrán la oportunidad de ayudar a Phinneas Fogg y a su compañero, Sydney el mono, en la apasionante carrera alrededor del mundo. Con la ayuda del sistema Paintbox Pals, se anima a los niños a desarrollar su destreza en la comprensión lectora y su habilidad para tomar decisiones y para contar historias, al tiempo que exploran una docena de países diferentes, visitan lugares famosos y se comunican con la gente que van conociendo a través del mundo.

El programa presenta características como "Palabras difíciles" e "Información Divertida", que les brindan la oportunidad de aprender nociones adicionales sobre geografía y cultura.



Escoja entre visitar España o Francia.

Cómo ejecutar la demo: Los usuarios de Mac sólo tienen que pulsar en el icono 80 Days de la demo situado en la carpeta 80 Days del CD. Para ejecutarla en un PC, hay que abrir el menú del DOS y pulsar el botón que está junto al nombre del programa. Para ejecutar el instalador DOS vaya a la unidad de CD-ROM y teclee GO.



Phinneas Fogg y su fiel mono confían en usted para que les saque de un par de apuros.

ABC-EA Kids Art Center

El mes pasado presentamos la demo de Abc-Ea *Kids Art Centre* para Mac. Este mes. los más jóvenes podrán probarlo en el PC.

La demo es una versión limitada de la versión comercial y contiene 5 secciones con diferentes actividades: Pain Box, Coloring Book, Costumes, Block Art y Stickers. Cada una de las secciones ayuda a los niños a mejorar su habilidad a la hora de trabajar con formas y colores, así como con una amplia gama de herramientas.

Instalación: pulse en el botón de instalar en el menú de Windows para configurar los iconos en el Administrador de Programas. Después, pulse sobre ellos y podrá empezar a dibujar.



La versión de la demo contiene una muestra de cada una de las cinco áreas diferentes de *EA-Kids Art Center*.



El libro para colorear presenta un buen número de animados personajes.

Multimedia Typing Instructor

Este nuevo disco educativo enseña a escribir a máquina a través de una aventura magistral. Con él, aprenderá a escribir mediante el método ciego, pero el centro de aprendizaje no será un aula, sino que realizará sus prácticas en Australia, Japón y otra serie de lugares exóticos.

Vea nuestra demo de esta singular herramienta de enseñanza. ¡Seguro que la clase de máquina no volverá a ser lo mismo!

Cómo ejecutarla: pulse sobre el botón ejecutar desde el menú Windows del CD.



Las técnicas de escritura se enseñan con la ayuda de un vídeo digitado y de la narración.



Aprender a escribir en las Bahamas no suena del todo mal, ¿verdad?

License to Drive

Este título le llevará en la dirección adecuada tanto si desea sacarse el carné de conducir como si sólo quiere ponerse al día con las últimas normas de circulación.

La versión de Test Drive le guía a través de varias pantallas informativas que abarcan temas como los efectos del alcohol, la prioridad de paso en las intersecciones y las consecuencias que puede ocasionar el destello de los faros. Todas las pantallas contienen ilustraciones y/o animaciones que pondrán a su alcance la importancia de tener unas nociones asentadas sobre los fundamentos de la conducción.

Sugerencia: para terminar, una de las pantallas ofrece un juego que consiste en calcular, teniendo en cuenta la velocidad que lleva, la distancia necesaria para no chocar con el automóvil que le precede.

License to Drive contiene nociones básicas de conducción.

Cómo ejecutarla: si utiliza el entorno Windows, pulse el botón EJECUTAR en el menú de WIndows. Para utilizar la versión Mac, pulse en el icono situado en la carpeta LICENSE TO DRIVE.

HyperStudio

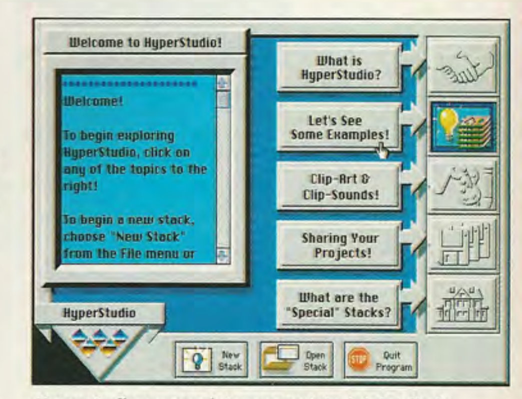
Hyperstudio es uno de los sistemas mejor acogidos por los usuarios que se han ideado para crear proyectos multimedia. Este programa para Mac (funciona en cualquier Mac) ha resultado ser un gran éxito en los EE.UU. Sin embargo, dado que el método fluido de Hyperstudio resulta rápido y sencillo para que usuarios aficionados diseñen sus propias presentaciones interactivas, se utiliza tanto por promotores comerciales, estudiantes universitarios o gente de negocios.

A través de una disposición especial, Roger Wagner Publishing nos permite mostrarles una copia totalmente funcional (que podrá utilizarse hasta el 1 de septiembre de 1995) junto con una cuantiosa colección de grupos de demos que exponen las diferentes aplicaciones de *Hyperstudio.* El programa soporta numerosos formatos de sonido, ocho importantes formatos gráficos, aparatos reproductores de láser disc de Pioneer, Photo CD, Audio CD y otros dispositivos periféricos multimedia.

Hyperstudio puede utilizarse como material didáctico o para presentaciones de negocios, carpetas electrónicas, informes multimedia interactivos, proyectos de colaboración o revistas hipertexto. Constituye una herramienta poderosa cuyas limitaciones dependerán tan sólo de su imaginación. Además, una vez terminados sus proyectos, pueden distribuirse de forma gratuita.

Pulsando en el grupo principal de Hyperstudio, podrá hacer un recorrido a través de varios tutoriales incluidos en el disco, con los que aprenderá a utilizar y dominar el programa en muy poco tiempo.

Los usuarios de Windows podrán disponer de la versión para este entorno próximamente.



***Hyperstudio* se completa con un tutorial detallado.**

The bobcat is a very shy cat. He hunts at night because he is scared of being seen. The bobcat has a great sense of smell. He could smell a field mouse fifty feet away. The bobcat also has great eyes. He may have small eyes but they can see very far away. He also has great hearing. If there was a preditor searching for food, the bobcat could smell and hear the animal coming.

***Hyperstudio* puede ser tan sencillo o tan complicado como usted desee.**

Cómo ejecutarla: pulse sobre el icono *Hyperstudio* en la carpeta de *Hyperstudio del CD.*



New DOS Front-End!

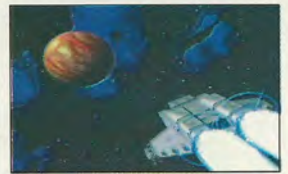
Debido a la creciente demanda de un interfaz del DOS que pueda ejecutarse desde cualquier unidad de CD-ROM, hemos modernizado el diseño original. El nuevo menú no sólo puede ejecutarse en cualquier unidad, sino que además no hace falta copiarlo en el disco duro.

Para iniciar el nuevo menú del DOS siga estos tres sencillos pasos:

1.Salga de Windows y vaya a la unidad de CD-ROM (normalmente D:)
2.Asegúrese de que está en el directorio raíz del disco tecleando CD
3.Teclee GO

BioForge

Prepárese para disfrutar de un programa maestro en todos los aspectos: gráficos, sonido, interacción e, incluso, argumento. Su personaje, llamado Lex, es una mezcla entre hombre y máquina que aparece de repente en la mesa de operaciones de una prisión/hospital subterránea. Su memoria ha sido eliminada, por lo que no recuerda nada de su anterior vida humana. Y para colmo, un prisionero acaba de evadirse y ha inutilizado el reactor base , en el que está a punto de producirse una fusión.



El prisionero nº AP127, también conocido como Lex, está siendo trasladado a la sala de recuperación.



Eh, Doctor, ¿qué tal un poco de Novocaína?

En esta demo, su trabajo consiste en salir de la celda y encontrar la forma de abrir lo que parece la caja de fusibles situada en la otra sala. Por supuesto, tendrá que deshacerse de un par de vigilantes en el proceso, lo que no resulta tan fácil. Aquí le damos una pista: la fuerza bruta no es siempre el mejor remedio para derrotar a su enemigo.

Cómo ejecutarla: salga de Windows y entre en el menú del DOS. Una vez allí, pulse el icono del DOS que está junto a Bioforge. Entonces aparecerán los botones de Instalar y Ejecutar.

CONTROLES:

BARRA ESPACIADORA	**Usar objetos**
INTRO	**Coger/Dejar objetos**
P	**Introducir información personal**
TECLADO NUMÉRICO	**Administrador**
MAYÚS+TECLADO NUMÉRICO	**Mover personaje**
	Ejecutar movimientos
5 EN EL TECLADO NUMÉRICO	**Disparar armas**
C	**Entrar/Salir del modo de combate**
ALT+TECLADO NUMÉRICO	**Atacar con las manos**
CTRL+TECLADO NUMÉRICO	**Atacar con los pies**
ESCAPE	**Salir de la pantalla**

Dark Forces

Esta demo, que presenta la última aventura de LucasArts en un marco comparable al universo de La Guerra de las Galaxias, despertará su curiosidad por la versión comercial. En esta ocasión, usted representa el papel de Kyle Katarn, un comando rebelde cuya misión consiste en asaltar una base Imperial y sustraer los planos de la Estrella de la Muerte.

La demo ofrece numerosos escenas de tiroteos. Según las palabras de nuestros colegas de PC Gamer: "Mientras las tropas de asalto derrotadas se van apilando como si de troncos de madera se tratara - igual que en las películas - usted se olvidará de que está sentado delante de su ordenador y tendrá la sensación de estar protagonizando algún legendario episodio de la saga de La Guerra de las Galaxias". La banda de PC Gamer, compuesta de hábiles tiradores, estableció un récord de dos minutos exactos para vencer en esta demo. ¡Veamos si es usted capaz de superarles en su propio juego!.



Las Tropas de Asalto se aproximarán a usted desde todos los niveles así que, tenga cuidado con los francotiradores situados en la terraza.

Comandos principales

Esc	**Menú principal**
Tab	**Conectar/Desconectar el mapa sobrepuesto**
+-	**Zoom para ampliar o reducir el mapa**
F1	**PDA**
F2	**Ajustar las gafas protectoras**
F3	**Ajustar las clavijas**
F4	**Ajustar la máscara anti-gas**
F5	**Ajusta los faros**
F6	**Interruptor HUD**
F7	**Dirigir Onda y Conectar/Desconectar el movimiento de las armas**
1-10	**Seleccionar arma**

Cómo ejecutar la demo: salga de Windows y abra el menú del DOS. Una vez dentro, pulse en el icono del DOS situado junto a Dark Forces. Entonces aparecerán los botones de Instalar y Ejecutar.



Una siniestra sonrisa por parte de la autoridad...



Tendrá que abatirles lo más rápidamente posible y cachearles para hacerse con armamento extra.

Magic Carpet

Este "simulador de vuelo" le ofrece sorprendentes imágenes, un extraordinario sonido y un juego rápido y emocionante, lo que le hace incomparable a cualquier otro título publicado anteriormente. *Magic Carpet* le da la oportunidad de saltar sobre una alfombra mágica y pasar casi rozando un impresionante terreno en relieve.

El juego se inicia en el primer nivel, de los dos que contiene la demo, justo encima de unos jarrones rojos. Pulse la palanca o el ratón hacia delante para que la alfombra se incline; después, pulse la flecha que señala hacia arriba para empezar a volar y, según avanza, podrá coger los jarrones mientras se desplaza sobre ellos, ya que va a necesitar todos los poderes mágicos que éstos contienen para llegar a la cima.



***Magic Carpet* ofrece una gran variedad de perspectivas para facilitar el bombardeo.**

Aquí es donde empieza el espejismo.

Si utiliza la perspectiva menú, una imagen a modo de radar situada en la esquina superior izquierda de la pantalla le ayudará a situarse sobre el blanco.

La prueba siguiente consiste en construir una fortaleza. Para crearla, pulse Enter o los botones del ratón, con lo que la pantalla tomará la forma de un mapa detallado. Coja el icono que representa un castillo en miniatura; dirija su alfombra hacia un claro de tierra, apriete el gatillo y verá como su fortaleza surje de la arena.

Ha llegado la hora de invocar a las místicas esferas de maná. Vuelva a la pantalla detallada y pulse sobre el segundo icono. Dispare a todas las esferas que vea sobre el terreno. Si da en el blanco, las esferas se tornarán del color que usted representa. En la esquina superior derecha de la pantalla encontrará un dispositivo "radar" que le ayudará a localizar todas las esferas.

Así su fortaleza se verá atacada por guerreros zombies, abejas asesinas o gusanos enormes que arrojan fuego. Si la alarma parpadea, conecte el arma que dispara bolas de fuego. Cada vez que destruya alguno de sus enemigos, estos se convertirán en esferas de maná. No olvide beber de las esferas cada vez que concluya una batalla, ya que el objetivo del juego es acumular maná suficiente para restaurar los poderes mágicos de su reino. Y ahora, deje lo que está haciendo y pruebe esta demo, verá como la encuentra tan fascinante como nosotros.

Cómo ejecutar la demo: salga del entorno Windows y abra el menú del DOS. Una vez dentro, pulse sobre el icono del DOS situado junto a Magic Carpet para que aparezcan los botones Instalar y Ejecutar.

System Shock

Si echa un vistazo a esta demo, comprenderá por qué se concedió a *System Shock*, de Origin, una mención cuando se reseñó en PC Gamer. Se trata de una aventura de ciencia ficción contada en primera persona y que se sitúa en una estación espacial donde la tecnología ha tomado el poder.

La demo le conduce a través del primer nivel de juego. Para empezar, seleccione Juego Nuevo y escoja el nivel de dificultad; después, pulse Comenzar. La siguiente pantalla que aparece le mostrará los controles principales y podrá acceder a ella en cualquier momento pulsando la combinación Alt-O. Si lo desea, puede ver el equivalente a estos controles pulsando la tecla "?". Además, existe un sistema de ayuda automática que muestra los objetos útiles y del que se puede salir con la combinación de teclas Alt-H.



Nada más empezar a reunir su inventario, recibirá un mensaje electrónico de un agente amigo.

En *System Shock* usted lucha contra humanos mutantes, autómatas agresivos y otra serie de peligrosos especímenes. La pistola de dardos estará siempre a su alcance, pero resultará más eficiente el tubo de plomo. Por otro lado, el rayo de luz sin duda le concederá ventaja, si es que puede encontrarlo...

Cómo ejecutar la demo: salga del entorno Windows y abra el menú del DOS. Una vez aquí, pulse el icono del DOS situado junto a System Shock y el Léeme correspondiente para que aparezcan los botones Instalar e Iniciar.



Los códigos resultan de gran ayuda en *System Shock*.

MetalTech: Battledrome

He aquí otro guerrero autómata. En este juego, usted comienza creando un personaje y eligiendo un HERC para luchar en la batalla que está a punto de empezar. Los diferentes robots pueden equiparse con diversas fuentes de energía, escudos, armas y armaduras y, una vez hecho esto, estará listo para aceptar el reto...

Nada más iniciar el combate, usted está situado en la arena de *Battledrome,* justo enfrente de su oponente, que puede encontrarse al otro lado de una red electrónica o modem. Esté atento a su juego de piernas, mantenga seca la pólvora y dispare a discreción. En *Battledrome* no existe una estrategia compleja. Así conseguirá la victoria.

Cómo ejecutar la demo: salga del entorno Windows y abra el menú del DOS. Una vez aquí, pulse el icono del DOS situado junto a MetalTech: Battledrome y el Léeme correspondiente para que aparezcan los botones Instalar y Ejecutar.



Sea rápido, ya que estos autómatas desean matarle.

Medio Multimedia Sampler

Est catálogo en CD-ROM de Medio, que no necesita instalación, incluye toda la emoción y el riesgo de Extreme Sports, el magnífico título educativo y para consulta Safari, el conocido clásico The JFK Assasination, una presentación multimedia de War in Vietnam y otros cuatro excelentes títulos.

El programa ofrece temas para todos los gustos: deportes, vida salvaje, historia, arquitectura y música. Si desea más información, póngase en contacto con la compañía Medio.

Cómo ejecutar la demo: pulse Iniciar desde el menú de Windows.



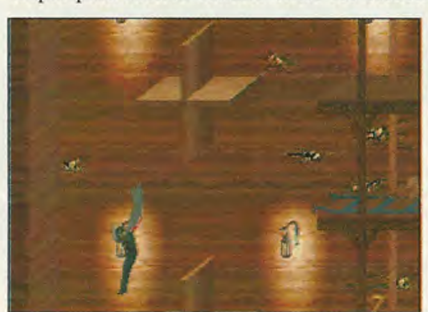
Los productos de Medio Multimedia abarcan una amplia gama de materias.

Zorro

En esta intrépida aventura de Capstone encontrará montones de oro, codicia y galantería. Una vez más, el *Zorro* se enfrenta a la perversidad de Don Francisco Cortés y su grupo de bandidos. Parece ser que el viejo Don ha conseguido el mapa de las minas de oro de la Misión Refugio Sagrado y el Zorro tiene la obligación de impedirle llevar a cabo sus proyectos.

Casi toda la demo se desarrolla dentro de las minas, donde usted deberá correr, saltar y trepar para abrirse camino entre los bribones. Tenga cuidado al realizar estos movimientos, porque un paso en falso significaría la muerte cinco o seis pisos más abajo. De todas formas, correr y saltar no siempre es suficiente, por lo que deberá echar mano, además, de sus armas más eficientes: el látigo y la espada.

Sugerencia: el *Zorro* comienza su misión en la esquina superior izquierda de las minas y el objetivo principal consiste en abrirse camino hacia la esquina inferior derecha, donde encontrará la salida de las mismas. Le aconsejamos que, durante este trayecto, recoja todo el oro que pueda.



El Zorro no es sobrehumano así que, no espere seguir con vida si cae tres pisos más abajo.

Cómo ejecutar la demo: salga de Windows e inicie el menú del DOS. Cambie a su unidad de CD-ROM y teclee GO. Una vez en el menú, pulse en el icono del DOS ubicado junto a Zorro y, luego aparecerán los botones Instalar y Ejecutar.

WuKung

En este programa que funciona bajo Windows, y en el que usted es el protagonista, le espera una gran diversión. El juego funciona como la mayoría de RPGs; el personaje tiene cuatro funciones básicas: andar, utilizar, hablar y mirar. La parte difícil consiste en decidir el orden en el que deben ejecutarse estas funciones.

Al comenzar la demo, el personaje que usted representa está situado enfrente de un pequeño templo, al lado del cual se encuentran dos leones y un tambor. Para empezar, necesitará algo con lo que golpear el tambor. ¿Una baqueta, quizá? Eso es; y, casualmente, cada uno de los leones sostiene en su boca un baqueta. Pero tenga cuidado, pues coger la baqueta equivocada tendría fatales consecuencias. De este modo continúa toda la aventura, durante la cual tendrá la ocasión de encontrarse con extraños personajes que le ayudarán en su recorrido.

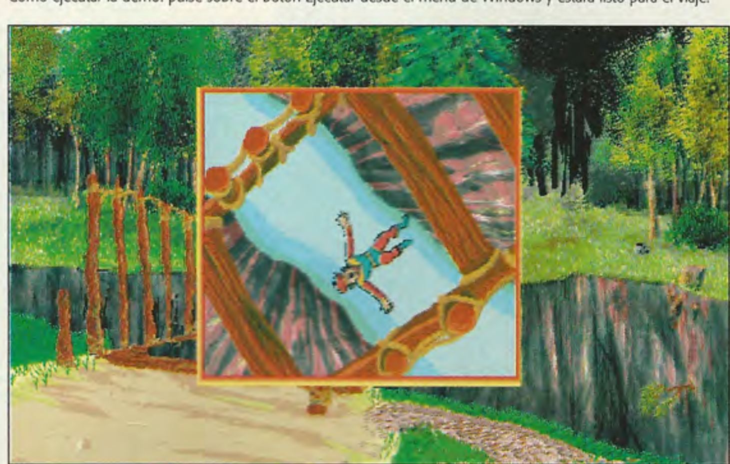


Durante el viaje, conocerá a extraños personajes con voces aún más extrañas.

Cómo ejecutar la demo: pulse sobre el botón Ejecutar desde el menú de WIndows y estará listo para el viaje.



¿Cree que la Junta Sanitaria aprobaría esto?



Un paso en falso y caerá.

Digital Culture Stream

Digital Culture Stream es la apuesta más fuerte en lo que a revistas digitales se refiere: publica conciertos en directo de los grupos de actualidad, el mundo moderno de las últimas modas en clubes, comics electrónicos, entrevistas y remixes, guías sobre los juegos más recientes, noticias y comentarios de Internet, reseñas acerca de shareware y software. ¿Es necesario añadir algo más? Aquí tiene una muestra de lo que le espera cuando entre en la corriente de cultura digital ...

Cómo ejecutar la demo: los que utilicen el entorno Mac deben pulsar dos veces en el icono del programa. Si usa el entorno Windows, pulse el icono Instalar desde el menú de Windows.



Adivine cual de estos refrescos tiene menos cafeína. Seguro que no es el que está pensando.



Este extraño y enigmático mono le seguirá a través de toda la demo.

MusicNet

Las series de CD-ROM Musicnet le permiten ver anticipos de las últimas tendencias musicales y hacer pedidos desde su ordenador. Si usted es un suscriptor habitual, podrá conseguir cuatro CD-ROMs al año, todos ellos repletos de información acerca de cientos de álbumes que abarcan, prácticamente, todos los estilos musicales. Los discos contienen vídeos musicales, canciones de los álbumes, portadas, listados de canciones, diferentes perspectivas musicales y discografías. Le aconsejamos que eche un vistazo a la muestra interactiva de este catálogo.

Cómo ejecutar la demo: los usuarios de Mac tienen que pulsar dos veces en el icono del programa. Los que utilicen un PC, tendrán que pulsar en el icono INSTALAR desde el menú de Windows.

Sólo tiene que pulsar el botón AÑADIR para incluir la selección en su lista de pedidos.



Escuche algunos cortos musicales mientras busca información sobre un grupo determinado.

Raptor

Raptor es un arcade de naves en el que tomará el papel de un temerario piloto de caza, y volará a traves de diferentes escenarios repletos de enemigos que tratarán de que no acabe su misión.

Como ejecutar la demo: Salga de Windows, vaya a su unidad de CD y teclee GO. Una vez dentro del menú DOS, pulse sobre el icono Raptor y aparecerán los botones para Instalar y Ejecutar el programa.



Shareware

Las colecciones de Software Vault se encuentran entre los discos más populares de shareware para CD-ROM. La amplia gama de categorías, su sencillo manejo y la gran cantidad de material que contiene cada disco en un formato ajustado como, por ejemplo, su nueva Sapphire Collecion, lo convierten en un compendio de un valor excepcional.

Hemos reunido una atractiva mezcla de aplicaciones, juegos y utilidades del área dedicada a Windows en el último disco de Software Vault. No obstante, tenga en cuenta que se trata sólo de una minúscula porción de lo que encontrará en la versión comercial.

Los usuarios de Mac podrán proveerse de una carpeta llena de artículos interesantes seleccionados de la librería de shareware que se incluyen en The Collection for Macintosh, de *Shareware* Vault.



Africa Screen Saver llevará a su pantalla la belleza y el peligro.

Una vez más, lo que les ofrecemos en la demo es un fragmento del producto comercial. El disco completo comprende miles de programas para Mac, libros, recursos, utilidades y muchas otras cosas. Hemos escogido algunos títulos que, seguramente, no ha visto antes.

Diviértase explorando y experimentando con todo este shareware y no olvide registrarse como usuario si tiene interés especial en alguno de estos programas. Los autores de shareware se merecen su apoyo.

Y el Próximo Mes . . .

Prepárese para algunos de los principales juegos de aventuras para el 95: *Full Throttle*, de Lucas Arts; *Super Wing Commander* para Mac, de Origin y *Earth Siege*, de Sierra.

A VUELTAS CON *SIMCITY*

¡Lo he logrado! He encontrado la forma de desproteger la versión de IBM de *Simcity 2000.* En primer lugar hay que indicar FUND y aceptar los bonos al 25 por ciento. Tiene que volver a teclear FUND y aceptar otro bono. La próxima vez que aparece la ventana de presupuesto, tiene que seleccionar otro bono. La ventana de bonos debe indicar ahora 0 por ciento. Cuando vuelva a jugar, debería recibir 1'5 millones de dólares e idéntica cantidad cada año a menos que devuelva los bonos.

Jason Fordyce

Gracias por el consejo, Jason. Miles de jugadores de SimCity te lo agradecerán.

SOBRE WINDOWS, MACS Y EL DISCO

He leído la columna de Steve Anzovin del número de mayo, "Windows en su Mac". Creo que ha pasado por alto el hecho de que soy un usuario de Mac. Sin embargo, existen CDs que tienen información genealógica sólo disponible para equipos compatibles con IBM. Me trae sin cuidado la velocidad de SoftWindows PC. Asimismo, y como lector de vuestra revista, me gustaría poder ejecutar la versión para PC del contenido de vuestro disco.

He seguido vuestras instrucciones para instalar el disco de PC, aunque obtengo un mensaje de que mi ordenador no puede leer el disco. Como dispongo de otros discos para PC, no creo que sea problema de la instalación.

Creo que en vez de recomendarnos que nos compremos un PC, debería leer mejor el contenido del disco. Una de las razones por la que compro vuestra revista es precisamente por las evaluaciones de CDs.

Raymond Whitzman.

No mencionas en tu carta si tu Mac dispone de SoftWindows o una de las tarjetas de emulación de PC que describo en mi artículo. De todas formas, deberías poder ejecutar los programas para Windows que se incluyen en el disco. Siempre y cuando ejecutes Windows antes de abrir las aplicaciones. Una de las razones es debida al proceso de grabación del máster del disco, que continuamente está cambiando. Los equipos Macs sin SoftWindows o una tarjeta PC no puede acceder a la mayoría de los archivos Windows que se encuentran en una partición diferente en formato ISO 9660, mientras que los archivos Macs se encuentran en una partición HFS. Algunos programas híbridos, como The Rosetta Stone que se incluía en el número de abril, aparece en ambos formatos, por lo que puede hallar archivos específicos para Windows. Los archivos Macs no pueden ejecutar aplicaciones y juegos para Windows, aunque hemos intentado duplicar los libros electrónicos y los archivos de texto en ambas particiones.

Steve Anzovin

MI MAC Y YO

Me encanta vuestra revista pero creo que las instrucciones de Quickstart para los usuarios de Mac son un tanto extrañas. ¿Porqué no dicen a los usuarios de PCs lo fácil que resulta es el trabajo con los Macs? Basta con imprimir las instrucciones contenidas en la línea 2. La línea 1 y 3 no contienen información útil para el arranque del disco. Da la impresión de que queréis hacer que los usuarios de Mac pasemos las mismas penurias que los usuarios de PC.

Natahniel Wiliamson

Chitón, o todo el mundo pedirá lo mismo.

VIEJO PERO NO CARCA

Hace más de 4 años adquirí un 386SX con un lector de CD-ROM, cuando todavía no estaba de moda el CD-ROM. Los títulos de CD-ROM que incluía podían ejecutar algunas aplicaciones en muy breve plazo de tiempo y permitían acceder a ingentes cantidades de información. Lo mismo me ha sucedido con el CD-ROM que incluye vuestra revista. Parece como si los programadores hayan decidido que vuestros títulos deben hacer estallar la pantalla del ordenador con miles de colores y ensordecer a los usuarios con decibelios de sonido. Además parece que estamos condenados a actualizar nuestro hardware cada seis meses.

Algunos de los programas que tengo desde hace tiempo, aún son actuales y me resultan mucho más atractivos que los nuevos por que tienen menos sonidos estrafalarios y son más fáciles de manejar. Puedo ejecutar todas las aplicaciones que contienen desde el prompt del DOS sin tener que instalar ningún software adicional. La mayoría de estos programas tienen un sonido excelente desde unos simples auriculares y no precisan una tarjeta de sonido. Espero que los programadores se den cuenta de que también hay usuarios que desean CDs más simples. No queremos utilizar lectores de cuádruple velocidad ni cosas por el estilo.

Gerald Reftig

Se acabó esa época de la que nos hablas, Gerald. En verdad, los CD-ROMs tienen cierta culpa de ello. Aunque, con toda esa capacidad de almacenamiento, los CD-ROMs han dado pábulo a procesadores de texto de 20 MB y hojas de cálculo de 15 MB. ¿Veremos programas compactos como los de antes? A pesar de las prometedoras noticias de que Philip Kahn está dispuesto a relanzarlos, tal y como ha hecho con Sidekick for Windows, no creemos que esa sea la dirección a seguir.

GRAN DECEPCIÓN

Una última palabra acerca del artículo de Neil Randall "¿Está preparado para ser el número uno?" (mes de marzo). Yo mismo he padecido infinidad de problemas con WARP. En honor a la verdad, aún no sé lo que es ser un WARPER.

Charlie Flint

PREGUNTAS O COMENTARIOS

Si quiere participar en nuestra sección de Cartas al Director preguntando alguna duda o comentando algún tema, envíe sus cartas a:

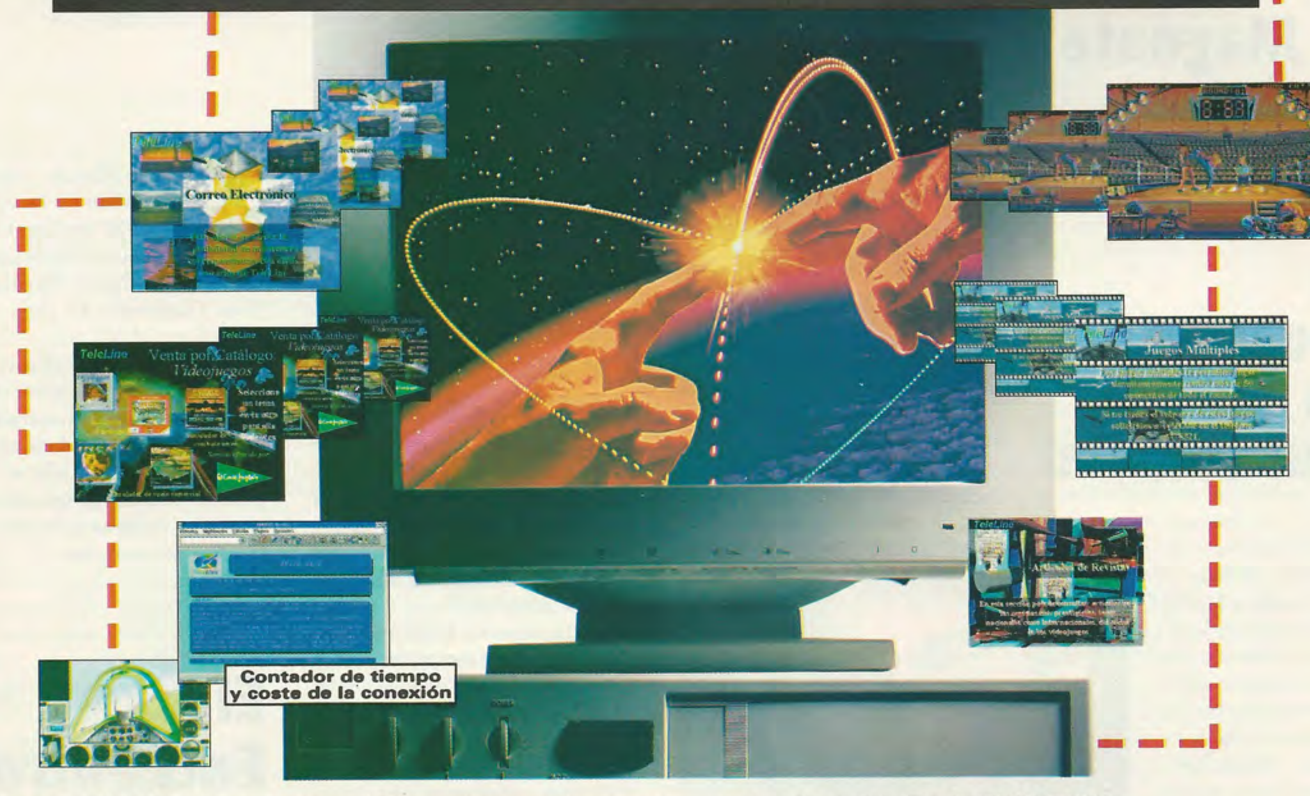
CD-ROM MAGAZINE
CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID

Por favor, no olvide indicar en el sobre Sección Cartas al Director.

CD-ROM MAGAZINE se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

Unitros

Conéctate al mundo



Conéctate a TELELINE. Porque si tienes un PC, el mundo es tuyo. Abre las puertas a un nuevo y revolucionario concepto de entretenimiento interactivo. Disfruta de un servicio que opera en entorno Windows y te proporciona una completa oferta de ocio las 24 horas del día. Sólo tendrás que conectar a tu PC un módem, con una velocidad de transmisión recomendada de 9.600 Baudios y acceder por el nivel 030 de Ibertex, mediante el nemónico TELELINE. Unete a un sistema multimedia que te va a dar más de lo que nunca hayas podido imaginar.

VENTA POR CATALOGO:

Un servicio donde podrás realizar compras de videojuegos, accesorios de informática y antivirus, cómodamente desde tu propia casa. Servicio ofrecido por El Corte Inglés.

VENTA POR LINEA:

Entra en el futuro y adquiere juegos, antivirus, etc, en tiempo real directamente en tu PC a través de la línea telefónica.

ARTICULOS DE REVISTAS:

El mejor método de consulta de artículos varios editados por revistas especializadas del sector de los videojuegos.

JUEGOS MULTIPLES:

Déjate llevar al mundo mágico de los juegos múltiples y compite contra adversarios reales de todo el mundo. Si te atreves, hasta con 50 jugadores simultáneamente.

Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: demos de juegos, novedades, soluciones y consultas, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, correo electrónico, diálogos en directo, etc.

Por primera vez en España, y para que tengas todo bajo control, dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y costes de la conexión.

Ven. No te quedes atrás. Con TELELINE, el mundo es tuyo.

POR SOLO 4.990 PTAS

Para adquirir este módem, al increíble precio de 4.990 ptas. (gastos de envío incluídos), sólo tienes que rellenar este cupón con tus datos y enviarlo a TELELINE, c / Velázquez, 10 - 2º dcha. 28001 Madrid.

También puedes realizar tu pedido por teléfono llamando al 91-577 85 21 o por fax: 91-575 86 33.

Modo de pago: ☐ Contra-reembolso ☐ Giro postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Nombre y Apellidos: ______

Edad: ______ Dirección: ______

Localidad: ______ Provincia: ______

Código Postal: ______ Teléfono: ______

"Mediante esta firma, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.". **FIRMA.**

Si necesitas más información, o ya tienes módem y quieres recibir nuestro Software para Windows, llama al 91-577 85 21.

Promoción válida hasta fin de existencias. RM



Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00- 22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos y sábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.

Unitros

El Magnate de las Películas consolida su presencia en el Multimedia

Para Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen, parece que no es suficiente con haber conquistado Hollywood y la industria de la música. Ahora, se han asociado con su equivalente en el mundo del software, el famoso Bill Cates de Microsoft, para formar DreamWorks Interactive.

Localizada en Los Ángeles, con un centro de desarrollo y producción en Redmond, WA, esta nueva empresa se enfocará a los juegos de aventura, las historias interactivas, y otras formas de software multimedia para la familia. Los nuevos títulos que produzca no sólo estarán basados en los conceptos del cine y la televisión que sería lógico esperar, sino en ideas originales, o en personajes e historias de los que se obtenga la licencia. La compañía espera lanzar su primer producto, distribuido por Microsoft, a tiempo para las vacaciones de 1996.

Sobre la asociación, Spielberg ha hablado con entusiasmo: "Para mí, la mezcla de buenos guionistas y de tecnología de última hora, nos ofrece la increíble oportunidad de alcanzar una nueva generación de productos, por caminos que no podríamos siquiera imaginar hace sólo una década."

Con el mismo entusiasmo, Bill Gates opina: "El potencial al que accedemos al combinar las increíbles historias creadas por Jeffrey, Steven y David (que para mí son tres de los mayores talentos de la industria del entretenimiento actualmente), con la tecnología innovadora o la asombrosa interactividad a las que tenemos acceso hoy día, me parece imponente. Nuestro trabajo con DreamWorks cimentará el camino hacia una nueva generación de productos extraordinarios".



Hollywood no fue suficiente. Spielberg está uniendo sus fuerzas con el magnate del Multimedia, Bill Gates.

Pese a esta nueva andadura en común, Microsoft continuará desarrollando por separado programas interactivos de información y entretenimiento, bajo el sello Microsoft Home. Además será también un inversor estratégico, y accionista minoritario en DreamWorks SKG.

La compañía comenzará de inmediato a fichar personal de las industrias del Software, la Animación y el Cine, habiendo incluso trasladado varios empleados de Microsoft desde el primero de abril. En la creación del nuevo software, los desarrolladores de DreamWorks utilizarán SoftImage.

Con la combinación de esfuerzos de Dreamworks y Microsoft, más el apoyo de los futuros usuarios, es seguro que Dreamworks Interactive será un éxito.

DREAMWORKS SKG CONSIGUE UN SOCIO INVERSOR

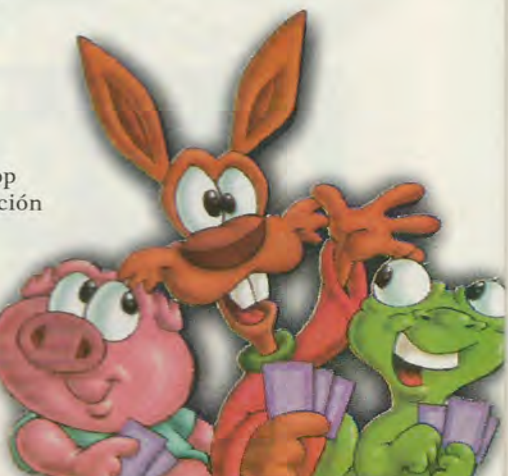
Algo más sobre la nueva compañía: Paul G. Allen, fundador de Microsoft, ha invertido recientemente la suma de 500 millones de dólares –aproximadamente 60.000 millones de pesetas– en la compañía formada por los tres grandes, –Spielberg, Katzenberg y Geffen–. Ello le convierte en el mayor accionista fuera de los tres fundadores. Allen posee o es accionista en gran número de compañías que exploran el potencial del Multimedia. Entre ellas podemos citar a Asymetrix, Starwave, Interval Research, y Ticketmaster. Y si esto no llega a impresionarle, podemos contarle que Allen es también propietario del equipo de baloncesto de los Portland Trail Blazers

Hablar de Hollywood...

Cada día, más actores dan el salto hasta la pantalla de nuestro ordenador. El más reciente ejemplo lo constituyen Julie Carmen y James Tolken, estrellas de Top Gun, la nueva producción Multimedia de Spectrum Holobyte. Tolken, que interpretó al Oficial Comandante Hondo, asumirá un papel similar en la versión para CD-ROM de Top Gun. Carmen, en la actualidad estrella del nuevo Thriller de John Carpenter In the Mouth of Madness, interpretará el papel de Amanda Moore, una veterana corresponsal en el extranjero de EBS News. Ambos actores comenzaron el rodaje el pasado mes de febrero, y el juego se publicará hacia finales de este año.

El Encuentro de las Mentes Multimedia

Multimedia Live, acontecimiento que tuvo lugar en el mes de marzo en San Francisco, demostró ser el lugar adecuado para que un gran número de compañías presentasen sus novedades. Entre los



Encuentra a los personajes sobre los que Corel está centrando 50 nuevos títulos educativos.

participantes, estaban IBM, Corel, y Blockbuster. He aquí algunos de los productos mostrados:

21st Century Media introdujo *Singletrack Mind*, que consigue capturar la acción y la técnica de los campeonatos del mundo del Mountain Bike. Si piensa usted en comenzar en este deporte, ahora puede conseguir consejos cara a cara de los campeones Susan de Mattei, Dave Weins, o del competidor del Tour de Francia Paul Watson. Podrá obtener información sobre cualquier tema de la bici de montaña, incluyendo la frenada, el entrenamiento o la dieta.

Corel anunció su ambicioso plan para sacar "al menos" 50 títulos educativos para niños antes del final de año. Incorporando interfaces fáciles de usar, estos programas girarán sobre tres personajes de dibujos animados.

IBM también está tratando de introducirse en el Multimedia para niños con *Hyperman*. Este personaje es una versión en cómic de un superhéroe musculoso en la línea de Flash Gordon, que lleva a los jugadores por aventuras a través de un mundo científico. Los niños se ven introducidos en temas como la ecología o la refracción de la luz. El programa sale en versión CD-ROM para el mes de mayo. Además, CBS comenzará a emitir una serie sobre *Hyperman* en las mañanas del sábado a partir de septiembre de 1995.

Para gustos más sofisticados, Blockbuster presentó su Guía de Películas y Vídeos, creada por Creative Multimedia. Previsto su lanzamiento para este verano, los usuarios pueden moverse en ella sobre una base de datos de más de 21.000 filmes y series de televisión.

En todos ellos podemos efectuar búsquedas por miembros del reparto, directores, Premios de la Academia, género, fecha, país y niveles de calidad. Incluye además 5.000 fotografías, 1.200 biografías y más de 40 video-clips de nuestras estrellas favoritas. Blockbuster, dándose cuenta de que la industria cinematográfica cambia de forma constante, ha dedicado recursos a la constante actualización de este título a través del Internet. De esta forma, todos los usuarios que lo deseen pueden acceder a la más reciente información sobre el cine y el mundo de la televisión, y actualizarla en su disco duro.

Software: En Breve. . .

Explore la Tierra y el Mar con los productos de Sumeria

Sumeria continua en su línea de software de consulta. El pasado abril, dos nuevos títulos vieron la luz: *Exploring the Lost Maya* y *OceanLife V: The Caribbean*.

El primero es exactamente lo que su nombre indica: una mirada interactiva a la civilización Maya entre el 150 a.d.C. y el 1500 d.d.C. Mediante el uso de mapas de localización interactivos, de



Descubra los viejos templos Mayas.

una tabla de tiempos, de diapositivas y un texto histórico, este disco nos sitúa en la historia, evolución, cultura y declive del pueblo Maya.

Para refrescarnos después de soportar el cálido sol de America Central, nada mejor que un chapuzón dentro de *OceanLife*, una exploración interactiva de la vida marina. A través de películas producidas con QuickTime 2.0, este título se convierte en nuestro guía zoogeográfico de la vida marina. Más de tres horas de vídeo submarino con



Explore la inmensidad de los fondos marinos del Caribe.

narraciones, y fotografías de 200 especies del Caribe por sólo 49,95 dólares –6.000 pesetas, aproximadamente–, que pueden ahorrarle el dinero que estaba reservando para la compra de un traje de buceo.

Encuentre a Daedlus

Daedlus Encounter es un renombrado programa de acción y aventura de ciencia-ficción para CD-ROM, que combina una producción digna de cualquier película, con un intrigante juego. Luchamos junto a Tía Carrera como Ari, y Christian Bocher como Zack en la primera guerra intergaláctica. Utilizando Navigable QuickTime y más de dos horas de FMV, *Daedlus* ofrece un nivel de juego que depende de la actitud y las opciones elegidas por el jugador. Definitivamente, este juego es algo más que un encuentro fortuito



Esta aventura de ciencia-ficción utiliza actores reales.

Hardware En Breve. . .

Consiga cuadruplicar la velocidad de su CD

En su empeño por mantener su primer puesto en la carrera tecnológica, Pioneer New Media Technologies has sido el primer fabricante en anunciar un lector de CD-ROM de velocidad 4,4X, el Pioneer DR-U124X. Como el lector de cuádruple velocidad más rápido de la industria, el DR-U124X combina un ratio de transferencia de datos de 675 Kb/segundo, un tiempo

de búsqueda de 110 ms., y un tiempo de acceso de sólo 150 ms.

El dispositivo es para instalación interna, y usa un interface SCSI-2. Incluso con su velocidad, Pioneer ha encontrado la forma de reducir el número de piezas necesarias, con lo que una estimación conservadora sitúa el límite de tiempo de funcionamiento antes de fallo (MTBF) en unas 100.000 horas. Y lo mejor de todo, los botones de control del panel frontal, permiten a los usuarios ejecutar CDs de audio sin el uso de ningún software.

Alégrese con Snappy



Imágenes nítidas y llenas de colorido con simplemente pulsar.

Por menos de doscientos dólares, puede usted capturar cualquier imagen de su cámara de vídeo, videocasete o televisión, y situarla en la pantalla de su ordenador. Este pequeño aparato mide tan sólo 6,5 centímetros por 12,5 centímetros , y se conecta directamente a un puerto paralelo de nuestro PC. Luego, con el cable adecuado, conectamos la cámara, el vídeo o la tele a Snappy. Cuando veamos una imagen que nos gustaría conservar, sólo tenemos que pulsar en ella. En 1/60 de segundo, Snappy congelará la imagen en la pantalla en casi cualquier formato. Las imágenes pueden ser salvadas a resoluciones de hasta 1500X1125 puntos por pulgada. Y con colores de 24-bits (16.8 millones de colores), las capturas de Snappy se verán con la misma nitidez y resolución que en la fuente de donde fueron grabadas!

Tres en uno

S3 está bastante familiarizada con la aceleración de gráficos, ya que desde su creación en 1989, la compañía ha fabricado tarjetas aceleradoras. Ahora ha conseguido combinar en un chip los gráficos en 3D con MPEG y aceleración de Windows. Para los usuarios que deseen incorporarlo a su ordenador, el chip estará disponible por unos 280 dólares –aproximadamente 33.600 pesetas–. En cualquier caso, habrá que esperar hasta Navidad para que incluya la tecnología en 3D.

SPA 1995 Crónica de la Feria de Primavera

La Asociación de Editores de Software (SPA) celebró su encuentro anual de primavera y anunció los ganadores de la décima edición de los premios Codie. En la ceremonia de entrega, la SPA anunció los resultados de una encuesta masiva a consumidores, para comprobar la proliferación del PC en los hogares americanos.

Microsoft Pisa Firme en los Premios de la SPA

Pese al sentimiento hostil de la industria, Microsoft redondeó la tarde consiguiendo cinco premios, incluyendo el de Mejor Programa por *Encarta* 95.

Peter Higgins, Vicepresidente del gigante del Software admitió la hostilidad de otros miembros del SPA, y expresó su sorpresa porque Microsoft hubiese recibido tan espléndido reconocimiento. “Hemos tenido una gran noche”, dijo Higgins. “Los premios Codie son por la perfección del trabajo, y Microsoft roza la perfección en Software. Es bueno comprobar que otros reconocen nuestro compromiso por hacer los mejores productos.”

A.D.A.M . *The Inside Story*, de A.D.A.M. Software Inc. ganó premios como el del Mejor Programa de Aprendizaje en Casa, o el del Mejor Promedio Educativo.

“Obviamente estamos sorprendidos”, admitió su presidente, Gregory Swayne. “No creo que esperásemos esto.”

El vicepresidente de Marketing de Access Software, Steve Witzel, pronunció unas palabras algo menos humildes en la entrega de premios. Después de que su compañía ganase el premio al Mejor Role-Playing de Aventura con *Under a Killing Moon*, Witzel bromeó diciendo que “era agradable comprobar que los miembros de la SPA aún conservaban el buen gusto.”

A destacar del 1995 Encuestas a los Consumidores

En una mesa redonda moderada por Jake Winebaum, de Family PC, el Director de Investigaciones de SPA, David Tremblay y Andy Bose de Link Resources revelaron los resultados de recientes encuestas, que examinaron la proliferación del PC en los hogares americanos. Ambas encuestas detectaron las mismas tendencias.

Después de entrevistar a 512 hogares elegidos al azar, los investigadores de SPA concluyeron que el 33 por ciento de los hogares Americanos cuenta con un ordenador, sobre el 27 por ciento detectado el año anterior. Los datos de Link Resources también confirmaron que los propietarios de PC tienden a ser bien educados y tienen ingresos por encima de la media.

El PC aún domina el mercado del hogar. El 77 por ciento de los ordenadores situados en domicilios particulares son PC; Macintosh sólo alcanza el 13 por ciento.

Algo muy interesante, Link Resources encontró una presencia sustancialmente mayor de Macintosh –casi el 25 por ciento– en los hogares en los que una mujer es cabeza de familia.

La encuesta de L.R., también encontró que los

Ya está Aqui
Director's Lab de Nickelodeon
Una herramienta de Creatividad Multimedia en CD Rom

Podras Hacer.








Combinaclones de videoclips, sonidos, animación y gráficos en una mini-pelicula.



Crea en 5 diferentes estudios. Utiliza cada uno por separado y combina tus creaciones para hacer una mini-pelicula.





Cientos de efectos de sonido y muestras musicales. Añade eco, reverberaciones... e incluso, las interpreta hacia atràs.



Dirige anima videos se incluyen alrededor de clen. Haz que vayan rapidos, lentos, hacia delante o hacia atràs.

PC CD-ROM



Crea tus propias obras de arte o retoca fotos e ilustraciones – se incluyen más de cuatrocientas.

VIACOM newmedia™

padres se preocupaban más por las marcas y la reputación del fabricante que los adultos sin niños. Un sondeo de mercado reveló que Packard Bell mantuvo su posición de liderazgo en el consumo durante 1994, y que Compaq había casi desplazado a Apple del segundo puesto.

Los consumidores no solo compraron más ordenadores el pasado año, sino que los equipos fueron más potentes. (un 44 por ciento de los PCs fueron 486s y el 55 por ciento de ellos eran Multimedia). Según la investigación de SPA, el 73 por ciento de los equipos comprados en el 94 tenía modem, pero sólo el 25 por ciento de ellos es usado en la actualidad en servicios Online.

Finalmente, el procesado de textos sigue siendo el mayor uso a que se dedica el ordenador. Ambas encuestas advirtieron un enorme incremento en las ventas de Software educativo, ya que un 66 por ciento de los consumidores utilizan su equipo para actividades relacionadas con la educación, frente al 44 por ciento del año anterior.

Al final del encuentro, quedó claro que el consumidor está madurando, y existen ya divisiones concretas entre el software productivo y el educativo. Las aplicaciones como los procesadores de textos parecen haber alcanzado su punto de saturación del mercado, mientras el software de entretenimiento y educativo siguen creciendo. Ello está forzando a la SPA a replantear las categorías de sus premios

Adobe Font Folio versión 7.0



Gracias a este CD-ROM multimedia se ahorrará mucho dinero.

Adobe Systems Incorporated acaba de lanzar al mercado Adobe Font Folio versión 7.0, un CD-ROM multiplataforma que contiene la biblioteca completa de Tipos de Adobe, con más de 2.000 tipos de letra Tipo 1, para utilizar en plataformas Macintosh, Windows y, por primera vez vez en plataformas Silicon Graphics y Sun.

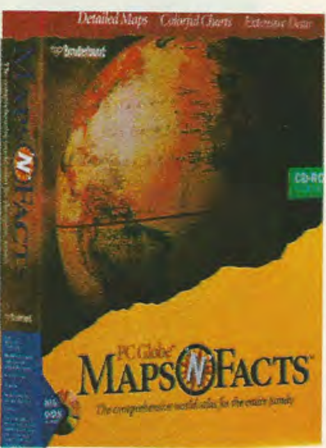
Adobe Font Folio da soporte Tipo 1 a la plataforma UNIX con la utilidad Adobe Type Installer, proporcionando a los usuarios total accesibilidad a la biblioteca de Tipos de Adobe. El precio normal sugerido para Adobe Font Folio versión 7.0 supone un ahorro de más del 80 por ciento del precio de venta de todos los paquetes comprados por separado.

"Adobe Font Folio ofrece ahorros significativos a usuarios de alto volumen, como empresas de filmación. Les damos acceso a la biblioteca completa de Tipos de Adobe en dos CD-ROMs, eliminando el coste de adquirir cada paquete individual de tipos de letra", afirma Brian Heuckroth, uno de los máximos responsables de la Unidad de Negocio de Tipos de Adobe. "Además, nuestra selección de utilidades de tipo, como ATM y el Adobe Type Browser, añade más valor al producto. Ningún otro paquete de bibliotecas de tipos ofrece tantas fuentes para los cuatro entornos."

Mapas y Sucesos

Todos los amantes de los atlas están de enhorabuena, y en especial los hispanoparlantes. Y todo es debido a que el conocido programa Maps ´n´ Facts, de la compañía Broderbund, va a ser integramente traducido al castellano. Este CD-ROM de PC, que está siendo muy bien acogido en los hogares americanos, cuenta con una completa información socio-geográfica de más de 480 países; además de la facultadde imprimir, en alta calidad, mapas; utilización de un zoom de detalle; realización personal de mapas; información de más de 4.800 ciudades de todo el mundo...

Así, a partir del 15 de junio podremos disfrutar de Maps ´n´ Facts en castellano, especial para todos aquellos que siguen esperando más software en español y en formato CD-ROM.



Este interesante software aparecerá pronto en castellano.

El Periódico en CD-ROM



Por fin podremos leer El Periódico de Cataluña en nuestro CD-ROM.

Siguiendo el ejemplo del diario nacional El Mundo, El Periódico de Cataluña se ha sumado a la excelente iniciativa de lanzar al mercado el primer volumen de edición en formato digital de su publicación. Este primer CD-ROM, cuya distribución corre a cargo de Zeta Multimedia, incluye todos los diarios publicados entre

el 1 de septiembre y el 31 de diciembre. El Periódico de Cataluña, por su método de visualización y de consulta, supone un paso hasta ahora inédito en el panorama de la prensa española. Si bien este CD-ROM no es el primero publicado por un diario en nuestro país, ya hemos mencionado el caso de El Mundo, sí que lo es en cuanto a su calidad y su contenido.

El Periódico de Cataluña-CD-ROM va dirigido al mismo usuario que compra el diario en el quisco, y está configurado tanto para entorno PC como para entorno Macintosh. La gran novedad de esta edición es la presentación de sus contenidos y su fácil método de consulta. El Periódico de Cataluña-CD-ROM respeta totalmente la línea editorial del diario y su imagen, sin renunciar a las posibilidades prácticas de las bases de datos, obteniendo así un producto práctico, accesible y fácil de usar.

Productos Corel


Formar una banda de rock será fácil con este software de Corel.

Los meses de junio, julio y agosto van a asistir a una auténtica invasión de software de la casa canadiense Corel. Esta firma está decidida a entrar en nuestro mercado de una manera más masiva, "atacando" especialmente el mundo de los programas educativos, software que parece estar cada día más en alza.


El color es el motivo que más atrae a los pequeños en los educativos.

Títulos como Adventures with Edison, Wild Cards o Nikolai´s Trains, acercarán a los pequeños distintos mundos en los que desarrollar su inteligencia y habilidad. El producto estrella de los tres citados será Wild Cards, el primero en ser lanzado, programa en el que los más pequeños de la casa aprenderán siete juegos de cartas, como Crazy Eights, Hearts, War o Twenty-One.

Más cine

Por otro lado, esta compañía canadiense tampoco descuida otro tipo de programas, y se ha embarcado en la realización de All -Movie Guide. Se trata de un software que incluye un total de 120.000 películas analizadas, y 150.000 filmobiografías de actores, directores y demás gente de la industria del cine. Este


Gracias a este programa dispondremos de una amplia información cinematográfica.

CD-ROM multiplataforma apuesta más por su facultad informativa que por el multimedia, por el hecho de que incluye una cantidad ingente de información y de datos que pueden ser intercambiados, mezclados y comparados. Así, y aunque existen algunos vídeos, el aspecto multimedia de All - Movie Guide no es el que predomina en este producto de Corel. Su precio final, según los representantes españoles de esta firma, será de unas 8.000 pesetas.

Empresa Veterana

La consolidada empresa Silver Disc Ibérica S.L., pionera y líder en la tecnología multimedia y CD-ROM en España, ha presentado su nueva división para la edición de productos New Media destinados al gran público. Esta división, denominada Silver Disc New Media Publishing, se propone la edición, inicialmente en soporte CD-ROM, de títulos multimedia basados en temas de amplio interés y con vocación internacional.

El primer fruto de esta nueva actividad ha sido el CD-AUTO 95, que se presentó mundialmente durante la pasada edición del Salón del Automóvil de Barcelona, celebrado el pasado mes de mayo en la ciudad condal. Tal presentación levantó una gran expectación tanto en el público en general como en los especialistas del mundo del motor y la prensa especializada. El CD-AUTO 95 es la guía mundial de auotmóviles más completa en CD-ROM, con más de 10.000 datos sobre más de 3.000 modelos diferentes de más de 130 fabricantes de todo el mundo. Dispone, además, de una amplísima colección de fotografías (más de 3.000), todas ellas en la máxima resolución (24 bits, a millones de colores) y a toda pantalla. Su aparición será periódica, lo que permite mantener la información constantemente actualizada, así como introducir nuevas prestaciones en el producto.

Fútbol en castellano



Con esta enciclopedia será muy fácil meter buenos goles.

Ya está en castellano una de las más completas obras de consulta sobre todas y cada una de las ediciones del Campeonato del Mundo de

Fútbol. Está dividida en dos partes: en primer lugar, contiene una visión exhaustiva del último Campeonato del Mundo celebrado en EE.UU., en 1994, con vídeos de los momentos más brillantes y de los 85 goles más espectaculares del campeonato; la segunda parte es un completo repaso a todas las ediciones del Mundial de Fútbol, desde 1930 hasta 1990.

Nashuatec amplía su oferta

Nashuatec ha ampliado su oferta de productos digitales y multifuncionales con el lanzamiento de una nueva duplicadora/impresora de alta velocidad y orientada al entorno empresarial, denominada **Nashuatec CP-510**. El nuevo modelo permite añadir textos, gráficos, fotos e ilustraciones sin retocar los originales, y combinar seis colores diferentes: rojo, azul, verde, anaranjado, marrón y negro.

Esta versatilidad de funciones hace que la nueva copiadora/impresora esté especialmente indicada para la impresión de menús, folletos, promocionales, manuales, programas listas de precios, memorandos, boletines, carteles y en general, para todos los documentos que se utilizan habitualmente en negocios y empresas. Para ello, el modelo **Nashuatec CP-510** admite originales desde A6 hasta A3, imprime en diferentes medidas hasta un máximo de tamaño folio e incluye una modalidad fotográfica que, junto con la adicción de color, facilita la creación de documentos de alta calidad.

La duplicadora/impresora de alta velocidad, **Nashuatec CP-510**, aporta seis velocidades distintas que oscilan entre las 60 y 120 copias por minuto, lo que permite adaptar la rapidez de impresión a las necesidades del momento. Para más información sobre este producto, llamen al teléfono (977) 22 26 10.

VistaPro 3.0 en CD-ROM

Desde el pasado mes de mayo, C.I.B. S.L., comercializa de forma oficial en España el programa de simulación de paisajes en tres dimensiones y versión CD para ordenadores PC, Macintosh y PowerMac, VISTAPRO, de la empresa estadounidense VIRTUAL REALITY.

Mediante datos reales del Instituto Geológico de los Estados Unidos así como datos extraterrestres obtenidos de la NASA, se pueden construir animaciones paisajísticas en las que explorar todo tipo de situaciones reales, volar sobre un planeta lejano o incluso más allá, sin moverse de su ordenador. Además, puede crear todo tipo de paisajes imaginarios, de ciencia ficción o de naturaleza onírica. Con VISTAPRO todo esto es posible y con resultados soprendentes.

Este CD-ROM incluye:
VistaPro: Con posibilidad de explorar ficheros DXF.
Makepath Flight Director: para animaciones avanzadas.
AVI Builder: Para crear sus propias películas.
Paisajes: Más de 400 Mb de paisajes estadounidenses e internacionales, incluyendo imágenes del planeta Marte.
15 Paisajes nuevos: Incluidos los cañones de Utah, Virginia, Idaho, Wyoming, San Francisco, etc...
Animaciones e imágenes pre-renderizadas de alta calidad.
Archivos de sonidos para usar con animaciones.

Por último indicar su precio recomendado con sus productores, que rondará las 13.900 pesetas. Para más información sobre VISTAPRO 3.0 CD-ROM, llamar al teléfono (91) 632 27 65.

Más novedades Microsoft

Microsoft ha anunciado su colaboración en el documental de ocho horas de duración, 500 Naciones, que, presentado por Kevin Costner, tratará acerca de la historia de las naciones indias de Norteamérica.

Este documental, que se ofrece como una miniserie, ya se está emitiendo en la cadena CBS de la televisión americana. El CD-ROM *Microsoft 500 Naciones* contiene 26 detalladas historias multimedia de la experiencia de los indios de Norteamérica. A través de él, es posible analizar lo que ellos pensaban acerca de la creación, descubrir la belleza de su arte, conocer cómo vivían, gobernaban y luchaban, y cómo fueron traicionados por los colonizadores del continente. Este título contiene música, arte y narraciones de la serie, que permite al usuario explorar a su propio ritmo. *Microsoft 500 Naciones* ofrece las verdaderas historias de Jerónimo, Toro Sentado y otras leyendas, y aproxima a los usuarios al arte y arquitectura de los indios de Norteamérica. Se puede seleccionar un "tour" guiado que puede recorrer los más de 1.000 años de la historia del continente.

Buena Cosecha

Microsoft Wine Guide es una quía de vinos interactiva que recoge alrededor de 6.000 vinos y las regiones más famosas de producción vitivinícola. Con el experto enólogo y catador Oz Clarke, ganador del prestigioso consurso James Beard, como anfitrión, la *Microsoft Wine Guide* hace el tema más entretenido y accesible que nunca. Esta guía combina los trucos personales de Oz Clarke con una referencia multimedia esencial que ayudará a principiantes y expertos a mejorar la calidad de los vinos que beben. Una función especial permite encontrar el vino más apropiado para cada comida, de forma instantánea. *Microsoft Wine Guide* estará disponible en CD-ROM para Windows y para Macintosh.

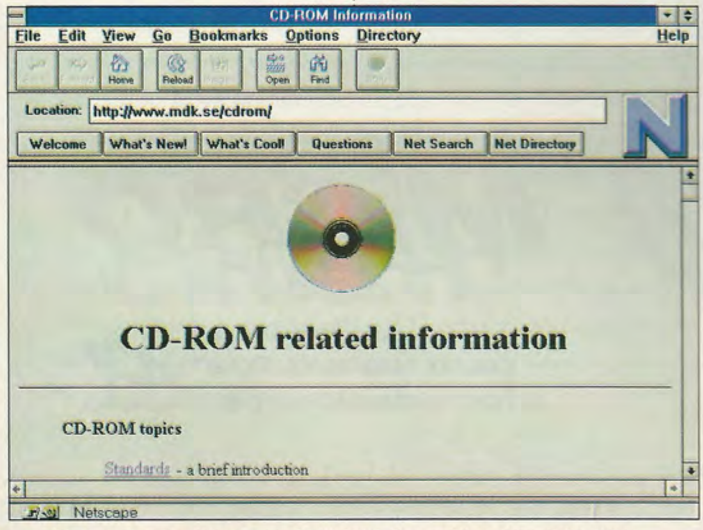
Noticias en Red

- Aún es posible conseguir ayuda para acabar *Myst* o *The 7th Guest*, y hasta mantener discusiones sobre tal o cual modelo de lector de cuádruple velocidad, pero alt.cdrom parece estar convirtiéndose en un garaje digital de ventas. ¿O es sólo mi imaginación?

- Otro sitio para obtener ayudas o simplemente charlar un rato es el tablero de mensajes del área Multimedia creada en la sección informática de AOL. La última vez que conectamos tenían 70.000 mensajes divididos en 9 categorías. La sección de autor es especialmente útil, con varias carpetas específicas dedicadas a programas como ToolBook o LinkWay. Existe un nivel de cortesía en las discusiones en AOL que es alentador, particularmente si se está usted aventurando por primera vez en este mundillo de redes.

- ¿Busca usted más información sobre CD-ROM? Otro buena forma de empezar es conectando al http://www.mdk.se/cdrom. Ello le conducirá a lugares muy interesantes, como al interior de Walnut Creek. Esta empresa fue una de las pioneras en la producción de CD-ROMs de Shareware y tiene un FTP muy activo en ftp://ftp.cdrom.com/pub/cdrom. Si está usted impaciente y no puede esperar a su próximo programa, puede conseguir cargarlo directamente de la red. Nosotros grabamos una copia de MindMap, estupendo título de Tony Buzan, que quizás pronto alguien convierta en un programa para Windows.

- Existen varias versiones de juegos de casino en CD-ROM, pero ninguna de ellas ha llegado a posicionarse en las listas de programas mejor vendidos, quizás porque no es posible jugar dinero real. Ahora parece que alguien está diseñando un casino virtual para funcionar como un servicio On-line. Es evidente que aquellos que pensamos que lo comercial lo llega a invadir todo, aún no hemos visto nada...



En la Red, podemos obtener con facilidad información sobre el CD-ROM.

LOS DIEZ SUPERVENTAS EN U.S.A.

PROGRAMAS EN PC



Este Mes	Pasado Mes	Título	Productor
1	1	Doom II	GT Interactive
2	2	Myst	Broderbund
3	5	Sim City 2000	Maxis
4	8	X-Wing Collector's CD	LucasArts
5	14	Microsoft Entertainment Pack	Microsoft
6	3	Wing Commander III	Origin
7	6	Microsoft Flight Simulator	Microsoft
8	10	5 Ft 10 Pack Vol. 2	Sirius
9	9	7th Guest	Virgin
10	*	D!Zone Collector's Edition	Wizard Works

PROGRAMAS EN MAC



Este Mes	Pasado Mes	Título	Productor
1	1	Myst	Broderbund
2	*	Marathon	Bungee
3	*	Wolfenstein 3D	Interplay
4	2	Sim City 2000	Maxis
5	*	Chessmaster 3000	Mindscape
6	3	Star Wars Rebel Assault	LucasArts
7	4	Links Pro	Access
8	5	FA-18 Hornet	Graphic Simulations
9	6	Sim Tower	Maxis
10	8	Star Trek Training Tech Manual	Simon & Schuster



Lectores Especializados

No falta la semana en la que aparecen artículos sobre los complejos y vertiginosos cambios que experimenta el cada vez más inmenso y universal mercado multimedia. No hay tregua para todos los productos que se presentan y la tecnología evoluciona continuamente para crear software cada día más innovador.

Un reciente informe reflejaba el hecho de que nuestros lectores constituyen un grupo altamente especializado en relación con el hardware, el equipo y sus bibliotecas de software. Además de los juegos, en su biblioteca de programas figuran obras para la empresa, la educación y el ocio y la productividad personal. Nuestros lectores sobrepasan la media del sector en relación con el equipo que poseen, los lectores de CD-ROM que tienen y el nivel de adquisiciones de CD-ROMs por año.

Lógicamente, para ayudarle a realizar esas compras de productos informáticos, CD-ROM Magazine se compromete a proporcionar a sus lectores la mayor cantidad posible de evaluaciones de productos, que es justo la sección que más agrada a nuestros lectores. Sólo en el presente número disponemos de más de 80 evaluaciones de software y continuaremos suministrando nuevas evaluaciones cada mes.

Además de la sección de evaluación de nuevos títulos, nuestros lectores, lógicamente, indicaron que su otra sección favorita era el disco que acompaña la revista. Este acompañamiento editorial les permite cada mes probar nuevo software en cuanto está disponible. Asimismo, pueden consultar la valoración de un producto en nuestra publicación y, a continuación, probarlo por sí mismos en su ordenador.

Nos sentimos muy orgullosos de este producto, que CD-ROM Magazine entrega cada mes repleto de demos y con el mayor número de evaluaciones del mejor software para CD disponible en la actualidad. Desde aquí les damos las graciás por su lealtad y su ánimo. No lo habríamos logrado sin Vds, que mes a mes adquieren la revista. Nuestro compromiso es ofrecerles lo mejor y creemos que en cada cita con nuestro público lo estamos consiguiendo. Gracias otra vez.

Gini Talmadge, Editor de CD-ROM Today U.S.A.



TECHNOVISION

Tim Victor

Larga Vida al 386



En mi llavero llevo un chip de CPU 386, un regalo promocional de Intel Corporation del año 88. Me gusta llevarlo encima, porque es un recuerdo constante de que en el mundo de los ordenadores personales, algunos cambios son vertiginosos y otros mucho más lentos.

Esta promoción de plástico es una prueba de las bromas pesadas del marketing. Lleva grabada la inscripción "El estándar de los años 90". En la actualidad, a mitad de la década, Intel ya ha anunciado su tercera generación de CPUs superiores al 386, el chip con el nombre codificado de "P6". Los procesadores 486s se han convertido en el estándar de los ordenadores compatibles con IBM, mientras que los Pentium, ocupan el segmento más avanzado. Los procesadores 386 abandonaron el mercado informático a principios del año pasado. No obstante, este slogan no estaba demasiado errado. El procesador 386 sigue siendo el estándar del software para PCs. Los procesadores 486, los Pentium y los chips P6 son muy diferentes en su interior, y resultan mucho más rápidos y sofisticados a la hora de ejecutar programas basados en los procesadores 386. Todos poseen unidades centrales de 32 bits y comparten idéntico código binario o "conjunto de instrucciones". Éste es el sistema de números, que informan a la CPU sobre cuándo debe leer y escribir los datos, cuándo debe añadir o multiplicar, y qué fragmentos de datos debe utilizar en cada operación. Un Pentium sigue las mismas instrucciones que un procesador 386, sólo que a mucha más velocidad. Los ingenieros de software intentan obtener el máximo provecho del conjunto de instrucciones del 386. Windows 3.1 utiliza los opcodes del 386 en su propio sistema de códigos, aunque las aplicaciones de Windows tienen que utilizar el conjunto de instrucciones de 16 bits de la antigua CPU 286. Esta es la razón por la que los programadores se muestran tan ansiosos frente al Windows 95, el sistema operativo de 32 bits que va a lanzar Microsoft.

IBM intenta atraer a los usuarios hacia su propio sistema operativo OS/2, de 32 bits, que, al igual que Windows 95, también permite ejecutar aplicaciones DOS y Windows de 16 bits. No obstante, OS/2 no plantea demasiada competencia hasta que los programadores comiencen a elaborar aplicaciones para 32 bits, por ejemplo, como ya lo están haciendo para Windows 95.

El conjunto de instrucciones 386 se ha convertido en un estándar más allá del control de Intel. Los competidores como por ejemplo, Advanced Micro Devices, Cyrix y NexGen comercializan CPUs que ejecutan los mismos programas que los procesadores de Intel. A algunos distribuidores les preocupa el hecho de que las CPUs clónicas, no sean tan fiables como las de Intel. La campaña publicitaria "Intel Inside", no ha hecho sino reafirmar esta convicción, aunque estos fabricantes han hecho lo imposible por asegurar la más completa compatibilidad de sus equipos. Compaq, uno de los fabricantes de PC que más cuida la calidad de sus productos, incorpora chips AMD en sus equipos basados en los procesadores 486.

Los fabricantes rivalizan a la hora de ofrecer en sus equipos el rendimiento de los chips de Intel a un precio inferior. Hasta cierto punto, lo están logrando, aunque sólo han sido leves amagos en un mercado plenamente consciente de las ventajas del 486. Esta situación puede cambiar en un breve plazo de tiempo. La CPU 586 de NexGen estará en el mercado en breve, y ofrece un rendimiento de CPU similar al de un Pentium a 100 MHz. Este fabricante promete un chip incluso más rápido, el Nx686, para finales de año. La CPU de AMD K5 aparecerá después del verano y AMD confía que su chip pueda ejecutar los programas a una velocidad un 30 por ciento más rápidamente que los Pentium con idéntica velocidad de reloj. El chip K5 será a 100 MHz. El fabricante Cyrix adelanta datos aún mas escalofriantes sobre su inminente chip, el M1: entre un 40 y 60 por ciento más rápido que el Pentium, lo que iguala las mismas prestaciones del chip P6 de Intel.

Intel ve la amenaza de sus competidores que ofrecen chips con un rendimiento similar a precios inferiores.

Huelga compadecer a Intel. En el momento en que AMD y Cyrix presenten los competidores de los Pentium de 100 Mhz, Intel ya habrá comercializado su modelo Pentium a 120 MHz, e incluso puede estar disponible a finales de año un equipo a 150 MHz. Intel puede cuidarse por sí sola con toda su experiencia en el diseño y fabricación de chips y con su presupuesto millonario dedicado a la investigación y venta de chips.



WinView

Charles Brannon

Arreglar el Caos



Windows depende de búfers de memoria de sólo 64K para la mayoría de operaciones. Si ejecuta muchas aplicaciones a la vez, puede agotar sus recursos, y lo peor de todo es que algunas aplicaciones no liberan los recursos del sistema cuando termina de trabajar con ellas.

Como medida preventiva, piense en reiniciar su equipo de vez en cuando para mantenerlo "fresco". A continuación le indico algunos errores típicos y cómo puede evitarlos.

ERROR DE PROTECCIÓN GENERAL (GPF): El GPF ha sido diseñado como una medida de protección frente a cualquier error de una aplicación que pudiera perjudicar la memoria y dañar sus archivos. Al primer signo de un error de una aplicación (que puede ser debido a un simple error de programación), Windows interrumpe la aplicación y visualiza el nombre del programa que causa problemas o el código de sistema Windows (es decir, GDI, USER o KERNAL), junto con las direcciones de memoria en las que se produjo el error.

Si bien esta es la explicación del mensaje GPF, no le va a ayudar a obviarlo, a menos que obtenga una versión más actualizada del software. Asimismo, algunos GPFs están ocasionados por controladores de vídeo o de impresora defectuosos. Lo mejor es solicitar de forma periódica al fabricante de su tarjeta de vídeo los últimos controladores o substituir un controlador genérico (como por ejemplo un S3 o un Cirrus Logic, e incluso la controladora de la VGA) con objeto de comprobar si desaparece el problema. El mensaje GPF puede obedecer también a la utilización de un programa residente. Debe eliminar todos los programas residentes del archivo AUTOEXEC.BAT y del CONFIG.SYS y volverlos a añadir hasta que se produzca de nuevo el error.

MEMORIA INSUFICIENTE PARA EJECUTAR LA APLICACIÓN: Este mensaje resulta un tanto confuso si dispone de 8 o más megas de RAM y sólo ha abierto unas cuantas aplicaciones. Si bien puede intentar salir de algunos programas para liberar memoria (y recursos del sistema), el problema real es la falta de memoria convencional, un problema grave si dispone de gran cantidad de controladores y programas residentes en el archivo CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Si dispone de DOS 5 o de la versión 6, intente utilizar MEMMAKER con objeto de optimizar estos archivos y liberar la memoria convencional. Un consejo: si desea evitar conflictos con Windows, no utilice la tarjeta de gráficos B000-B7FF. Si la utiliza, puede que tenga que añadir la línea DEVICE = C:\DOS\MONOUMB. 386 bajo el encabezamiento del archivo SYSTEM.INI. Tampoco debe utilizar la opción de MEMMAKER "optimizar el espacio de memoria superior para Windows", salvo que ejecute gran cantidad de aplicaciones bajo Windows. De hecho puede reducir la memoria disponible en Windows.

ERRORES DMA: Existen diversos errores que pueden producirse y que están relacionados con el Acceso Directo a la Memoria (DMA), tales como por ejemplo, que el sonido desaparezca, problemas con el CD-ROM, incluso dificultades a la hora de grabar en cinta. Para eliminar estos problemas intente añadir DMA Buffer size = 32 (o 64) a la sección [386Enh] del archivo SYSTEM.INI.

El error de protección general, la bestia negra de cualquier usuario de Windows, puede ser debido a un controlador de impresora o de vídeo defectuosos o a un programa residente.

Windows 95 dispone de muchas ayudas para solventar este tipo de cuestiones. No en vano se han ampliado los recursos del sistema y se liberan automáticamente cuando abandona una aplicación de 16 bits. Si ejecuta una aplicación de 32 bits, la memoria está totalmente protegida de los errores que puedan provocar los programas, lo cual ayuda a reducir el número de mensajes GPF.

Windows 95 le ayudará asimismo a configurar adecuadamente sus sistema y evitar los conflictos de direcciones IRQ e I/O, además de eliminar la mayoría de controladores de dispositivos para los programas residentes en DOS y liberar mayor cantidad de memoria.

Si bien, seguro que incluirá algunos defectos propios, Windows 95 debe ser mano de santo para todos los que no padecen algún problema con Windows.



MacInaciones

Steven Anzovin

La Hora de Escher



Los ingenieros de Apple han tenido que hacer muchas horas extras durante el pasado año, a tenor de la cantidad y calidad del software multimedia de sistema que su empresa ha comercializado. Primero fue Quicktime 2.0 y luego, Quicktime VR. Ahora llega Escher.

Escher es el nombre en clave de QuickDraw 3D, la ampliación de un sistema gráfico multiplataforma en tres dimensiones que Apple comercializará el próximo verano. Proporcionará al sistema operativo de los equipos Mac la visualización tridimensional de sus elementos e incluirá herramientas estandarizadas para los programadores de gráficos 3D. QuickDraw 3D incluirá el formato metafile estandarizado (3DMF) diseñado para el almacenamiento de objetos en 3D, una API (Interfaz de programación de aplicaciones) para los aceleradores del hardware, así como dispositivos para la gestión de datos 3D, rutinas básicas para la modelización y las recomendaciones de Apple para generar interfaces tridimensionales.

Con el inminente lanzamiento de QuickDraw 3D, el interfaz de los equipos Mac simulará mucho más el mundo real.

Es una buena noticia para los programadores, aunque no tanto para los usuarios de a pie. En primer lugar, el interfaz de Mac asemejará mucho más el mundo real. Los iconos planos que todos conocemos en breve se adentrarán en la tercera dimensión. Bastará con pulsar el ratón sobre uno de los iconos de programa para que se abra una puerta e iniciemos dicha aplicación. Los controles de pantalla permitirán al usuario llevar a cabo acciones impensables hasta la fecha.

Los trackballs tridimensionales, los guantes de datos y los trajes sensoriales, se harán mucho más comunes para los equipos Mac, puesto que QuickDraw 3D dispondrá de la arquitectura de la interfaz plug-and-play.

Los más beneficiados por la implantación de QuickDraw 3D serán sin duda los videojuegos en CD-ROM, además de las aplicaciones. Cualquier programa compatible con Mac podrá disponer de objetos 3D, de igual forma que los procesadores de texto pueden ejecutar películas en formato Quicktime. Por otro lado, el trabajo con 3D resultará similar en cualquier aplicación y será posible cortar y pegar objetos tridimensionales entre aplicaciones y aplicar diversos colores y texturas, así como efectos de luz. Quickdraw 3D convertirá los gráficos tridimensionales en algo tan habitual como los de dos dimensiones.

QuickDraw 3D permitirá asimismo la aceleración de hardware, de forma que el usuario podrá añadir nuevas tarjetas con objeto de acelerar sus aplicaciones. Estas tarjetas estarán disponibles en cuanto Apple comercialice esta primavera los nuevos modelos de bus PCI para los Powermac.

Asimismo, quienes trabajan como diseñadores, animadores o en el campo artístico en general, también podrán beneficiarse de QuickDraw 3D, puesto que mejorará considerablemente la velocidad de ejecución de sus aplicaciones, especialmente la de los PowerMac. No menos interesante resulta saber que QuickDraw 3D será compatible con NURBS (splines B no uniformes), algo que no ofrece la mayoría de aplicaciones de modelización en 3D para Macintosh y que constituyen la mejor forma de crear objetos curvos complejos. Apple confía en que los NURBS permitirán convertir a los equipos Mac en una plataforma asequible para los profesionales de la animación por ordenador.

Apple comercializará QuickDraw 3D junto con la próxima actualización de su sistema operativo. Otorgará licencias a los programadores, quienes podrán aplicarlo a sus juegos y programas. Uno de los requisitos será disponer de 16 MB de RAM y 1'3 MB de espacio de disco para poder almacenarlo en la carpeta de ampliaciones.

QuickDraw 3D forma parte de la tecnología PowerMac. Apple ha prometido una versión optimizada para los procesadores Pentium, aunque no habrá una versión para el 680x0, solamente el chip PowerPC dispone de la potencia necesaria para alojar el procesador matemático. Un argumento de peso para unirse al club de usuarios de los Mac.





David A. Wade

Más y Mejor de lo Mismo



¡Hemos superado el récord del cuarto de millón! Este era el mensaje escrito a mano que acompañaba a nuestro último envío de CD-ROMs de shareware. Esto significa que la famosa colección Software Vault de la empresa Digital Impact ha vendido más de 250.000 copias de sus títulos. Todo un éxito.

Cada título de la serie recibe el nombre de una joya. El nuevo compendio de Software Vault (el número 12 de la colección) se denomina Colección Zafiro. Rebosa de programas, utilidades, archivos de texto y de recursos en 50 categorías diferenciadas. Los usuarios de Windows, NT, OS/2 y DOS hallarán material más que suficiente, aunque la parte principal va a parar a los usuarios de Windows e incluso la interfaz del disco es compatible con Windows.

Esta impresionante recopilación de archivos de programas contiene clásicos como PC-Outline y archivos de textos actuales recién recuperados de las BBS. Dispone de gran variedad de juegos e ingente información y consejos útiles para cada uno de los juegos. También se incluyen archivos para Internet, dentro de su propia categoría.

En la sección dedicada a los procesadores de texto y a las utilidades se incluyen perlas como el editor de texto para DOS "Chaos" que incluye la posibilidad de alternar múltiples tipos de escritura.

Zafiro tiene la desventaja de tener que instalar toda esta ingente cantidad de información en el disco duro. No obstante, este el precio que se debe pagar si desea obtener una mayor velocidad de ejecución y disponer del índice de contenidos.

Este título contiene material para todos los gustos: tipos de letra, clip art, archivos para hojas de cálculo, programas educativos, etc. Si acaba de comenzar a utilizar el lector de CD-ROM, este título es un buen inicio para explorar las posibilidades de todo el shareware disponible.

The Collection for Macintosh: *The Instant Software Library* on CD-ROM es el primer producto de esta empresa para los equipos Mac y han logrado un excelente resultado en esta primera recopilación de shareware para Macs.

Dispone de material de gran interés para los padres y educadores, con multitud de programas dirigidos a los usuarios más jóvenes. Algunos de estos programas, como por ejemplo, los archivos de Hypercard sobre las Ballenas y la demo de Cyberpunk, ya han sido comercializados previamente, pero se incluyen muchos otros juegos, desde una casa de muñecas virtual hasta múltiples versiones de los títulos más clásicos. Dispone asimismo de infinidad de utilidades, fuentes, recursos de programación, archivos para DTP, etc. Dos secciones están dedicadas exclusivamente a los archivos para equipos PowerMac y para los usuarios de Newton.

Las colecciones de Software Vault son una referencia obligada para cualquier usuario. Han sobrepasado el récord del cuarto de millón en copias vendidas, una cifra imbatible para el resto de editores.

Ningún CD-ROM de shareware puede considerarse actual a menos que contenga una sección dedicada a las herramientas de Internet y archivos recuperados de la Red. En este título se cumple de sobras con este requisito, puesto que no sólo hallará la más reciente versión de BBEdit, sino también una útil colección de extensiones HTML, que convierten al editor en un generador de páginas de WWW (World Wide Web). Finalmente, cabe mencionar el hecho de que dispone de muchas otras utilidades y de archivos de información así como utilidades para la Red. El título Collection for the Macintosh es altamente recomendable para los usuarios expertos y para aquellos que se inician en el mundo del CD-ROM. Estos dos títulos de Software Vault a buen seguro logran superar el récord del medio millón de copias.

Efectos Digitale en Nuestro Álbum Familiar

Hasta ahora, trasladar nuestras fotos de familia a nuestro ordenador ha sido una tarea ardua y bastante cara. Ahora, con unas pocas herramientas de bajo costo, incluso un novato puede llegar a ser un experto retocador de imágenes.

en el CD-ROM



La mayoría de las personas disfrutan haciendo fotos para luego compartirlas con la familia y los amigos. Tradicionalmente, han existido tres formas de capturar estas imágenes para su uso electrónico: un estudio profesional, el PhotoCD de Kodak, o nuestro propio escáner óptico. Antes de que estas últimas opciones llegasen a ser alcanzables, era necesario encontrar un estudio profesional donde escanear las fotos para usarlas como gráficos de ordenador. Una alternativa adecuada es el uso de un servicio profesional, que revelará nuestra película, y nos entregará las copias en papel, además de las fotos en un floppy.

Kodak, gracias al PhotoCD dio una alternativa asequible para el mercado de masas, utilizando discos compactos gravables y equipos de escaneado de alta calidad. Ahora es posible conseguir nuestras películas en formato PhotoCD en casi cualquier concesionario Kodak, aunque la mayoría de ellos envía el material fuera para su procesado, lo que puede suponer más de una semana de espera. La mayoría de las unidades lectoras de CD-ROM pueden leer PhotoCDs. También es posible comprar un dispositivo que, conectado a nuestra televisión nos permite ver en ella las fotos.

Hágalo usted mismo.

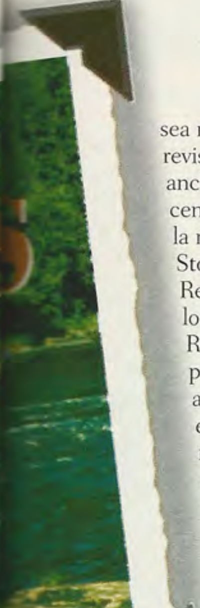
Una alternativa muy atractiva es la de tratar nuestras propias fotos usando un escáner personal en colores. A medida que los escáners en blanco y negro (escalas de grises) cuestan menos, el precio de los de color ha continuado bajando. La opción más barata sigue siendo el escáner de mano, que se usa como si de un ratón se tratara, deslizándolo sobre la imagen de forma manual.

Pero existe ya un forma más fácil y rápida de pasar nuestras fotos al ordenador, y mantenerlas organizadas. El nuevo software *EasyPhoto* de Storm Technologies, presentado en compañía de un pequeño escáner en color llamado Photo Reader, ofrece un método de bajo costo para la reproducción digital de nuestras fotos, e incluso para la inserción posterior en cualquier documento.

Una vez que la foto ha sido grabada en nuestro PC, podemos utilizar potentes herramientas de retoque para el ajuste del color, filtrados, corrección de imperfecciones y hasta la alteración de la fotografía, sin el uso de un caro proceso de laboratorio.

El escáner Photo Reader combina las prestaciones de un modelo con alimentador de hojas, con el buen precio y las ventajas de uno de mano. En realidad se trata de un modelo portátil montado sobre un dispositivo motorizado de alimentación, y es incluso posible el separar ambos módulos cuando ello





sea necesario, para escanear libros o revistas. Aunque está limitado a una anchura de poco más de 10 centímetros, esta es suficiente para la mayoría de los fotógrafos. Storm insiste en que el Photo Reader no es un escáner, aunque lo sea técnicamente hablando. Realmente, no tiene las prestaciones normales en estos aparatos (no es posible elegir escalas de grises o blanco y negro, por ejemplo), pero la claridad de su enfoque hacia el trabajo con fotos es en realidad algo positivo, a tener en cuenta. Es estupendo contar con un dispositivo que funciona con la simplicidad de pulsar un botón, en lugar de los complejos controles y programas necesarios para un escáner normal.

Después de la instalación del software de *EasyPhoto,* sólo hay que conectar el cable incluido en el equipo en el puerto de impresora, y conectar esta en la salida prevista en la clavija del Photo Reader. Enchufamos luego el adaptador de corriente a la red, y a nuestro dispositivo. (esta última conexión es un poco especial, ya que se hace también al conector del puerto de impresora).

La conexión a través del puerto de impresora nos evitará complicadas configuraciones de IRQ y DMA.

Ya estamos listos para capturar cualquier foto. Para ello, solo hay que insertarla con la imagen hacia arriba en la ranura de entrada, y ejecutar el software de *EasyPhoto.* Este programa también sirve para el tratamiento de imágenes que tuviésemos con antelación en el disco duro, en formato Kodak PhotoCD o de escáners compatibles con TWAIN.

El Photo Reader también es compatible con este formato, por lo que podemos escanear fotos e incorporarlas directamente en aplicaciones que soporten TWAIN, incluyendo la mayoría de los paquetes de tratamiento de gráficos.

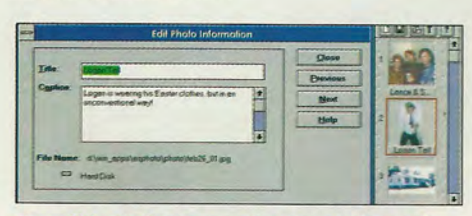


En sólo quince segundos es posible escanear una típica fotografía en color.



Recoger y Organizar

Para leer una imagen, sólo hay que pulsar el icono de *EasyPhoto* y presionar el botón Start del Photo Reader. Instantáneamente la veremos en pantalla, a medida que va escaneándose. Si nos gusta el resultado, podemos incluirla en la Galería de Fotos, una de las prestaciones del programa. En esta Galería, las fotos son presentadas en forma de tira de película, lo que es muy útil para su organización. Además de las fotos que obtenemos mediante el uso del Photo Reader, también podemos organizar cualquier otro ClipArt o gráfico que tengamos en nuestro equipo con antelación. Las imágenes son almacenadas en el formato JPEG, que es el que utiliza menos espacio en nuestro disco duro.



Es posible añadir un pequeño comentario a cada imagen, para ayudarnos a recordar detalles como el tema, la fecha, o tan sólo para plasmar nuestros pensamientos sobre aquel momento.



***EasyPhoto* contiene varias galerías en el CD-ROM, incluyendo Clip-Art fotográfico.**

La Galería se nos muestra en pantalla sobre el resto de ventanas, por lo que siempre está a mano. Para usar una foto, sólo tendremos que arrancar nuestro procesador o programa de autoedición, y pasarla desde la Galería al nuevo documento. (Algunos programas no son totalmente compatibles con este método, pero la técnica estándar del Cortar/Pegar también puede ser usada.)

Si nuestras habilidades en el tratamiento de imágenes son escasas, apreciaremos las capacidades del editor básico de fotos que incorpora *EasyPhoto.* Con sólo pulsar en cualquier imagen, entraremos en una sesión del editor donde podremos aclarar u oscurecer, ajustar el color, eliminar marcas, cortar o seleccionar sectores de pantalla con suma facilidad.



Una vuelta Visual por EasyPhoto

No debemos sentirnos intimidados ante la idea de retocar fotos. Aunque programas tan complejos como Adobe *PhotoShop* cuestan cientos de dólares y requieren mucho aprendizaje, *EasyPhoto* hace honor a su nombre al incorporar sólo lo necesario. En la siguiente serie de imágenes, vamos a echar un vistazo al programa, intentando evidenciar lo divertido y conveniente que puede resultar retocar nuestras propias fotografías.

AJUSTAR EL BRILLO



Aquí tenemos una foto que está demasiado oscura. En primer lugar, vamos a arreglarla un poco seleccionando y enmarcando la parte más interesante, con la opción Crop (Corte).



Desplazamos los controles de brillo y contraste. De forma inmediata obtenemos una "preview" comparativa del "antes" y el "después".



¿Verdad que ahora está mucho mejor? La foto ha quedado más brillante y nítida.

ELIMINAR ARAÑAZOS



El arañazo de esta foto es molesto y feo. Por fortuna, tiene solución.



EasyPhoto elimina el arañazo haciendo un poco más borrosa la imagen, de forma intencionada. En lugar de afectar toda la foto, hemos usado la herramienta "lazo" para seleccionar sólo el área que necesita ser reparada.



Como antes con los controles de brillo y contraste, ajustamos los niveles para eliminar el rasguño sin distorsionar demasiado la imagen.

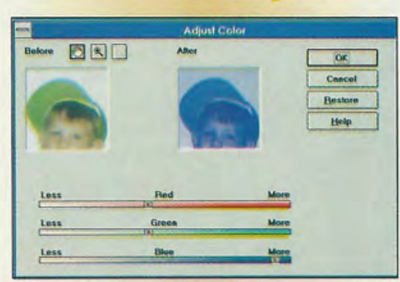


El problema ha desaparecido, y es casi imposible detectar que la foto ha sido modificada.

CAMBIO COLOR



Vamos a cambiar el color de la gorra de béisbol de este chico. Comenzamos con la herramienta "lazo" para seleccionar el área que nos interesa. Ello requiere cierta práctica y paciencia, ya que no queremos afectar a nada que no sea la gorra.

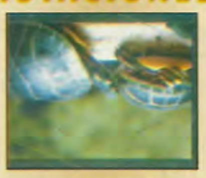


Para ajustar el color, movemos el control del azul hacia la derecha. Aunque en la preview la imagen completa cambia, en la práctica sólo se verá afectada la zona que hemos seleccionado antes. Normalmente, esta opción serviría para corregir el color de una foto.



Como está a la vista, el cambio de color sólo ha alterado el color de la gorra, que ahora es azul. ¡Y dicen que las fotos no mienten!

ROTACIONES



Es muy común escanear una foto al revés, o invertida. La solución es bien fácil si la rotamos con el editor de imágenes.



Añadir fotos a nuestros documentos es muy sencillo. Simplemente las pasamos a la página, o usamos los comandos Copiar y Pegar del menú de Edición.


CD-ROM PC
VERSIÓN INTEGRAL EN CASTELLANO
Narrado por CONSTANTINO ROMERO
Kiyeko y los ladrones de la noche
UN CUENTO INTERACTIVO MARAVILLOSO QUE TE LLEVARÁ AL CENTRO DE AMAZONIA.
TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO Y ALEMÁN PARA APRENDER IDIOMAS JUGANDO.
DE 4 A 9 AÑOS.
"Esta tierra es un paraíso donde todo es más hermoso que en cualquier otra parte : los árboles, las flores, los pájaros. Y sin embargo, un día, nuestros antepasados creyeron perder para siempre este privilegio.
El sol ya no se escondía. Todos estaban realmente desorientados, la tierra debía haber dejado de girar pues el sol ya no se escondía. Tan sólo las serpientes parecían alegrarse de esta extraña situación y, lo que es más importante, empezaron a hablar..."
digitales
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Can Vernet nº14 (C)
08190 Sant-Cugat del Vallés (Barcelona)
Tel : (93) 589.57.20
Fax : (93) 589.56.60
" Si deseas recibir información sobre este cuento, manda una tarjeta postal con los siguientes datos : Nombre y apellidos, dirección, poseo o no poseo un lector CD-Rom. Y remitela a la
© 1994 UBI SOFT ©1994 LUDI MEDIA

Morph Studio

Charles Brannon

El "Morphing" ha llegado a ser un efecto especial muy común en los anuncios de televisión, y en las películas de ciencia ficción. Ahora, el software capaz de crear este efecto en nuestro ordenador está ganando gran popularidad.

Pese a no ser tan sofisticado como algunos paquetes de última creación como Elastic Reality, *Morph Studio* ha conseguido su sitio como programa bien diseñado, y fácil de usar para la creación de muchos y buenos efectos especiales.

Como parte del paquete que supone este programa, se nos incluye una potente utilidad de retoque llamada Editor de Imágenes, ideal para modificar el tamaño y el aspecto de las imágenes antes de aplicarles el morphing. El Editor nos da herramientas para la selección parcial de imágenes (masking), y la posibilidad de salvarlas como objetos reutilizables con niveles ajustables de transparencia. También nos permite variar las escalas, rotar, suavizar, difuminar, aumentar la nitidez, el brillo, y aplicar cualquier otro efecto especial o filtro fotográfico. Además de su gran riqueza de opciones, destaca lo compacto de su diseño.

Tanto el Editor de Morphing como el Editor de Imágenes pueden trabajar con todos los formatos gráficos, incluidos los obtenidos vía TWAIN o PhotoCD. Además, podemos utilizar una utilidad especial (Browser) que nos permite crear imágenes reducidas de tamaño, para localización rápida. El CD que se incluye en el pack contiene muestras de imágenes PhotoCD, ejemplos de morphing y animaciones listas para ver.

Cuando estamos preparados para iniciar el efecto morphing, abrimos las dos imágenes en ventanas situadas a izquierda y derecha. Marcamos puntos en una de ellas, y situamos su posición en la otra para conseguir referencias de relación. Cada punto de la imagen original empuja al área que le rodea hacia su destino en la segunda. También podemos definir líneas para dar forma a algunas zonas con más precisión. Una ventana de preview nos permite comprobar de la transición entre ambas imágenes.

Pero la auténtica diversión comienza cuando creamos un fichero de Vídeo para Windows con un efecto de morphing animado. Este fichero puede ser incluido con algunos programas de presentaciones, o en cualquier aplicación OLE.

Tanto si pretendemos hacernos unos expertos en efectos especiales, como si queremos pasar un rato divertido jugando con las fotos de la familia, *Morph Studio* es una buena forma de empezar.

en el CD-ROM

La calidad del morphing depende de lo bien que coloquemos los puntos de referencia, pero es posible mejorar mucho los resultados con la práctica.



Además del morphing entre dos imágenes, podemos usar los filtros fotográficos y de efectos especiales para crear una animación especial. Por ejemplo, al ponerse en movimiento, el efecto torbellino parece retorcer la imagen como un auténtico huracán.

Total Morph Studio ●●●●

Pros: Interfaz adecuado; buenos efectos especiales; editor de imágenes potente; módulos de clip-art; páginas; excelente ayuda on-line.

Contras: Formato CD poco aprovechado; las fotos de escenarios no son muy adecuadas para el morphing.

PhotoFlash

Steven Anzovin

Por menos de la mitad del precio de *Photoshop*, *PhotoFlash* ofrece las funciones de retoque más comunes, e incluso en algunas áreas supera a este último. Para los principiantes, es posible cargar las imágenes de PhotoCD de forma rápida y correcta. La paleta de herramientas es simple e incluye selección, tamaño, recorte, desempolvado, nitidez, difuminado, y reparación de arañazos.



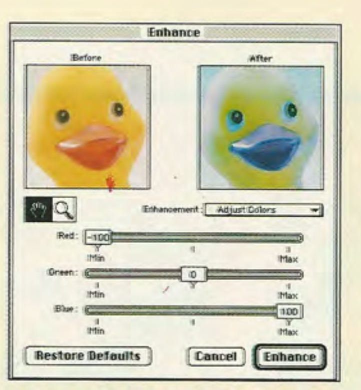
La paleta de herramientas de *PhotoFlash* es simple pero adecuada.

Estas herramientas trabajan en cualquier área seleccionada, pero es posible tener más control si seleccionamos primero el área y elegimos uno de los filtros del menú de realce. (Enhance). Las ventanas de "antes" y "después" nos dan información inmediata sobre los cambios de color u operaciones de retoque que efectuemos. También podemos usar cualquiera de nuestros filtros favoritos de *Photoshop*.

PhotoFlash es también compatible con *AppleScript*, el lenguaje O/S para Mac. Un menú de útiles scripts viene incluido con la aplicación. Después de trabajar sobre una foto podemos colocarla directamente en *PageMaker*, o *QuarkXPress*. Si somos expertos en *AppleScript*, podemos crear scripts de proceso por lotes, y colocar nuestras fotos en otra aplicación compatible con *AppleScript*.



Es fácil crear nuestro propio catálogo de imágenes, como este incluido en el disco de muestra de PhotoCD.



¿Quiere usted más azul en su patito de goma? Podrá ver el cambio al instante.

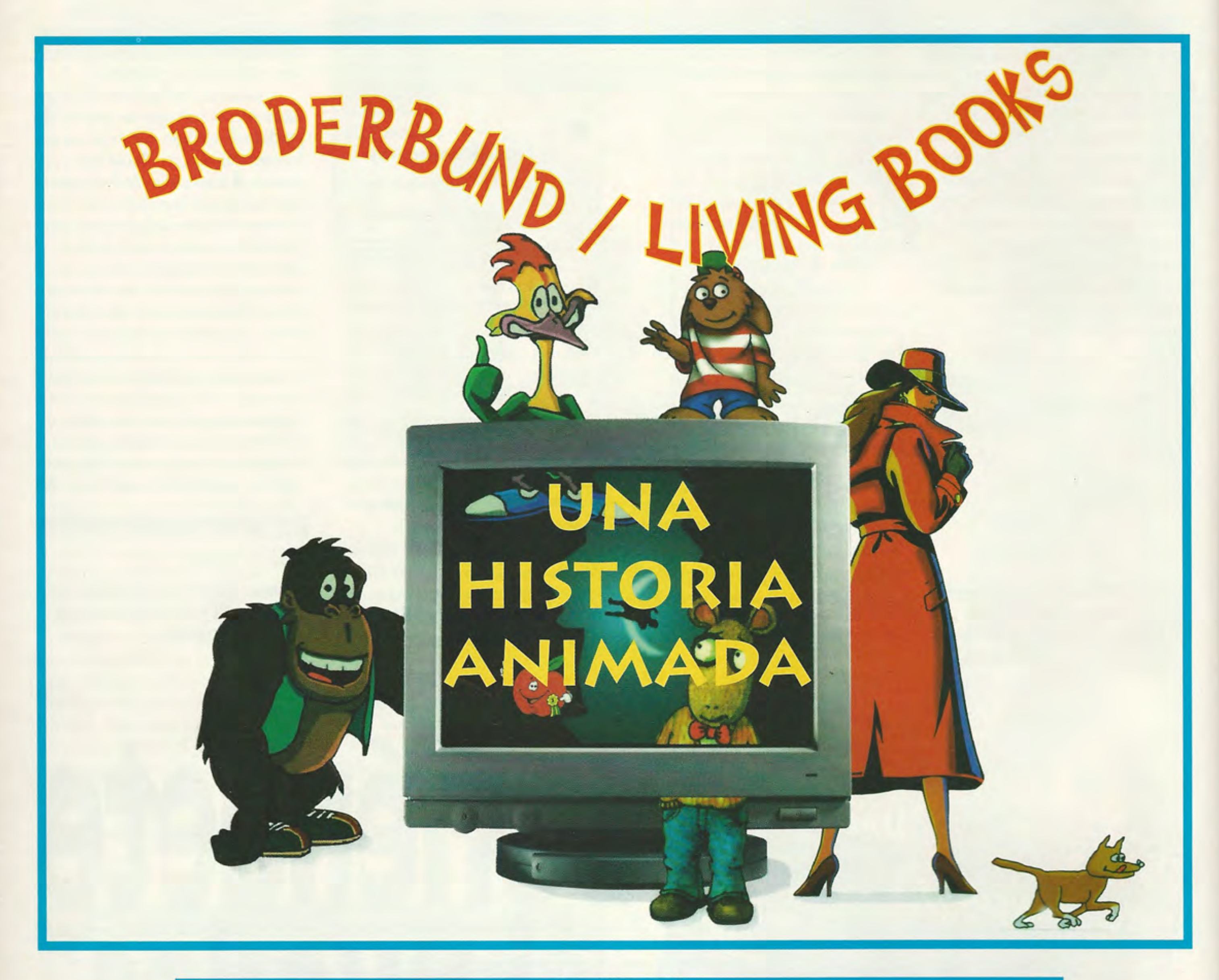
Es posible asimismo tomar directamente fotos desde la cámara digital QuickTake 100 de Apple. *PhotoFlash* funciona con todos los formatos comunes a Mac, incluyendo PhotoCD, PICT, TIFF, EPS, JPEG, y *Photoshop*, pero formatos más corrientes como BMP o GIF no son soportados por el programa.

La carga de ficheros, motivo de irritación para artistas por la pérdida de tiempo que supone, es bastante rápida en *PhotoFlash* gracias al acelerador de ficheros que incorpora. Los ficheros pueden también ser comprimidos. *PhotoFlash* no es la más potente aplicación de gráficos del mercado, pero puede servirnos para hacer un montón de cosas útiles. No obstante, no le sacaremos todo el partido posible a menos que profundicemos algo en *AppleScript*. A su favor, el programa cuenta con su rapidez y facilidad de uso. Permite que el trabajar con imágenes en Mac sea algo tan simple como debe ser.

Total PhotoFlash ●●●●

Pros: Rápido.

Contras: Herramientas limitadas; más útil para los que conozcan *AppleScript*



Juan A. Pascual

En un mundo tan competitivo como es el del software didáctico, sólo un puñado de empresas han conseguido encontrar la fórmula del éxito. Con más de 35 premios a sus espaldas, Living Books, nacida gracias a las estrecha colaboración entre Broderbund y la editorial Random House, es una de ellas.

Desde que en 1992 Broderbound publicó su primer cuento interactivo, *Just Grandma and Me*, la serie Living Books (Libros Vivientes) se ha convertido en uno de los productos más sólidos dentro de un mercado en continuo auge, como es el del software de entretenimiento educativo. Tras el fulminante éxito de este primer título, llegaron *Arthur's Teacher Trouble* y *The New Kid of the Block*, que consolidaron a la compañía californiana como una de las empresas punteras en el campo de la educación infantil.

No fue, sin embargo, hasta 1994, que la fructífera relación entre Random House, una de las más importantes editoriales de habla inglesa, y Broderbund, cristalizó en la creación del sello Living Books, controlado al 50 por ciento por cada una de ellas. "Nosotros aportamos nuestra actual línea de productos Living Books, así como la tecnología y los profesionales necesarios para producir más Living Books. Mientras, Random House contribuye proporcionando el dinero y, lo que es más importante, su inmensa biblioteca de autores y libros para niños". Así se expresa Douglas G. Carlston, Jefe Ejecutivo de Broderbund. La unión de estos dos gigantes en sus respectivos campos ha propiciado un nuevo impulso a esta

renombrada serie de cuentos interactivos para niños de entre 3 y 12 años, con la publicación de nada menos que cinco títulos en 1994: *The Tortoise & the Hare*, *Little Moster at School*, *Arthur's Birthday*, *Harry and the Haunted House* y *Ruff's Bone*. Las ganancias derivadas de la comercialización de la etiqueta Living Books por parte de Broderbund, le han supuesto a la compañía unos ingresos de casi 15 millones de dólares (aproximadamente unos 1.875 millones de pesetas). Ante estas perspectivas tan halagüeñas, no es de extrañar que el consorcio Random House/Broderbund tenga pensado lanzar nuevos cuentos interactivos para 1995.

Desde su fundación en 1980, Broderbund se ha esforzado por abarcar casi todos los espectros del software de entretenimiento. Títulos como la saga *Prince of Persia* o el recientemente galardonado *Myst* han arrasando las listas de ventas americanas. También ha sido muy aclamada la serie *Carmen Sandiego*, que permite aprender geografía al mismo tiempo que se persigue a una escurridiza ladrona. Otros productos destacados son *Print Shop Deluxe* y *3D Home Architect*, dos utilidades para imprimir carteles y realizar diseños arquitectónicos, respectivamente. No obstante, la estrella de la compañía en este último año ha sido la serie Living Books, que ha experimentado un importante crecimiento en todo el mundo.

ALGUNAS PREGUNTAS INTERESANTES

Pero, tras este conglomerado de cifras y fechas, seguramente la mayoría de los lectores se estarán preguntando, y con ellos un buen puñado de compañías de software: ¿dónde reside la clave del éxito de Living Books?

Arthur's Birthday



Arturo está muy impaciente por celebrar su cumpleaños.



Afortunadamente para el pequeño, su fiesta es un éxito total.

¿Cuál es la razón de la avalancha de premios y reconocimientos por parte de la prensa internacional, así como la excelente acogida del público en general? Si usted es uno de los pocos usuarios de ordenadores que aún no le ha comprado a su hijo uno de estos títulos, o no ha probado alguna de las demos que Broderbund distribuye (en el número dos de CD-ROM Magazine les ofrecimos una de ellas, para los usuarios de Mac), entonces no espere encontrarse con un sofisticado producto multimedia, capaz de abrir nuevos caminos en el campo de la educación interactiva. La sofisticación de los Libros Vivientes no está en las posibilidades del producto, sino en la brillante forma de representar una serie de conceptos didácticos (concretamente un cuento para niños) en la pantalla. Si hay algo que caracteriza a la totalidad de los productos Living Books es la uniformidad de sus títulos, de manera que todos ellos conservan la misma calidad técnica, las mismas opciones y los mismos menús de acceso. Tal como el propio nombre de la serie indica, cada uno de los cuentos no es sino un Libro Viviente interactivo, en el que el niño puede escuchar una historia al mismo tiempo que interactúa con todos los elementos de la pantalla.

Nada más cargar el programa el personaje principal entra en escena y comienza a explicar las funciones del menú. Cuando haya concluido, se marcará un baile de lo más marchoso mientras espera a que el niño seleccione una de las opciones. Todo el manejo se realiza de una manera intuitiva, siendo innecesario que un adulto intervenga en su experiencia frente al ordenador.

Desde la pantalla principal también es posible elegir el idioma. Excepto *The New Kid of the Block*, el resto de los títulos presentan el castellano como alternativa al idioma inglés, incluyendo los textos, las voces e incluso los dibujos de cada una de las pantallas. En cualquier momento es posible cambiar de lengua con la simple pulsación de una tecla, permitiendo que el niño experimente con los dos idiomas mediante la comparación de frases y diálogos. Conviene decir, eso sí, que la versión castellana ha sido doblada por profesionales sudamericanos, propiciando que algunas expresiones pueden resultar "chocantes" para el público español. No obstante, teniendo en cuenta que la mayoría de las series americanas de dibujos animados de los últimos 50 años han sido dobladas al castellano por expertos del otro lado del Atlántico, esto no representará ningún



Arthur's Teacher Trouble



Arturo llega a casa y le cuenta a su madre sus problemas en el colegio.



Para poder estudiar, Arturo se sube a su caseta secreta.



Los premios a los mejores estudiantes se reparten equitativamente.

The Tortoise and the Hare



La clásica historia de estos dos contrarios naturales se refleja en estos dibujos.



Es la liebre la que pica a la pobre y lenta tortuga para competir.



La liebre pierde mucho tiempo haciendo cosas inútiles. La tortuga lo gana.

problema para los pequeños. Como nota curiosa, *Just Grandma and Me* también incluye el idioma japonés, siendo tanto o más divertido escuchar el cuento en esta lengua, al mismo tiempo que se pulsa sobre las letras para comprobar como se pronuncian. Siguiendo con las opciones disponibles, es posible disfrutar del cuento de dos maneras diferentes. En la primera de ellas, el niño se convierte en un oyente pasivo: un narrador va leyendo la historia mientras las páginas y las animaciones se suceden automáticamente. La opción "Play", sin embargo, será la que más llame su atención. Cada página está compuesta por un bello dibujo y unas líneas de texto que el narrador interpreta al mismo tiempo que se subrayan las palabras, a modo de karaoke literario. Mientras tanto, los personajes reflejados en la ilustración se mueven por la pantalla, hablan, bailan y acompañan todas las situaciones que el texto va desarrollando. Cuando la lectura del párrafo se termina, el niño recupera el control de la situación. Puede volver a releer el texto o pulsar en cada palabra por separado para perfeccionar su pronunciación, o incluso avanzar y retroceder a través de las páginas para disfrutar de sus escenas favoritas. La parte esencial de esta experiencia interactiva tiene lugar cuando se pulsa en el dibujo que escenifica cada una de las páginas. En ese momento se activa una animación, un baile o una conversación entre los distintos personajes, haciendo honor a la calificación de Libros Vivientes. Todos los objetos y personajes reflejados en la ilustración, por insignificantes que parezcan, tienen algo que hacer o que decir, de manera que el niño podrá experimentar pulsando aquí y allá para dotar de vida a un determinado objeto o desencadenar una sucesión de acontecimientos que refuerzan el sentido de la historia.



Y eso es todo lo que Living Books le puede ofrecer. Cada cuento está compuesto por un número variable de páginas, alrededor de la docena, aunque algunos títulos, como *Arthur´s Teacher Trouble* alcanzan las 24 páginas.

A cualquier persona que todavía no haya disfrutado de un Libro Viviente, esta aparente sencillez le resultará sorprendente. Sin embargo, es precisamente en esa simplicidad y en la capacidad para atraer la atención del usuario, donde residen sus mayores cualidades. Sólo hace falta que ponga en práctica un sencillo experimento: siéntese con su hijo delante de un Living Book y comience a experimentar con él. Verá como, inmediatamente, se creará un lazo de complicidad entre ambos, y los dos perderán la noción del tiempo mientras disfrutan con cualquiera de las divertidas historias.

En una segunda fase, deje a su hijo sólo y espíele a través del ojo de la cerradura (metafóricamente hablando, por supuesto). El interfaz es tan sencillo de utilizar y la música y las animaciones tan seductoras, que el pequeño se olvidará de usted en tanto va avanzando en el cuento. Incluso, aunque ya se haya aprendido la historia de memoria, volverá una y otra vez en busca de alguna nueva animación que seguramente se le ha escapado, o simplemente para contemplar su escena favorita.





Finalmente, para terminar con esta prueba pseudocientífica, mande a su hijo a cenar o a hacer lo deberes, y dedíquese a explorar por su cuenta. Si han pasado más de diez minutos y todavía sigue ahí, es que usted también se ha dejado atrapar por la magia de Living Books. No se ruborice, de por supuesto que no ha sido el único. Quizás la palabra "Magia" sirva para definir la atracción que los Libros Vivientes ejercen sobre todo tipo de usuarios. Como una película de Disney, están dotados de esa esencia intangible que hace que sus historias ejerzan una influencia que otros programas de simular factura no son capaces de ofrecer.

Obviamente, detrás de todo este encanto infantil hay unas férreas bases que sustentan el complejo entramado que exige la realización de un producto de esta categoría, fundamentadas en tres pilares básicos: la elevada calidad técnica impuesta por los profesionales de Broderbund, la gran capacidad imaginativa de los experimentados autores y, sobre todo, la rara habilidad de la compañía para anteponerse a su tiempo adoptando tendencias, ya en 1992, que se han convertido en las dominadoras del mercado actual, como son las versiones multiplataforma para Windows y Mac con soportes nativos para varios lenguajes, aprovechando las ventajas del CD-ROM. Según nos explica el propio Bill McDonagh, Presidente de Broderbund: "Las ventas de software en CD-ROM representaron el 40 por ciento de nuestros ingresos en 1994, aproximándose al 60 por ciento en el último trimestre fiscal. Por comparación, las ventas en floppy disk declinaron un 30 por ciento ese mismo año. La comercialización de productos Windows representaron el 50 por ciento de nuestros ingresos anuales, comparado con el 15 por ciento del año anterior". No es de extrañar el gran esfuerzo realizado por Broderbund para explotar al máximo estas dos plataformas.

Little Moster at School



Asistir a una clase llena de monstruos puede ser algo más divertido para los pequeños de lo que a primera vista parece.



PROFESIONALIDAD ANTE TODO

En efecto, una de las cualidades más destacadas de Living Books es la excelente labor realizada por los grafistas, animadores y músicos que han intervenido en la producción de los capítulos. La mayoría de los defectos y dificultades que adornan a una parte de los productos multimedia (complejidad en la instalación, brusquedad en las animaciones, descoordinación entre la imagen y el sonido) han sido correctamente pulidos por Broderbund, de manera que cada cuento se asemeja más a una película de dibujos animados que a un programa de ordenador. Basta una simple orden para que el programa se instale automáticamente. Las animaciones son fluidas, graciosas y de una gran calidad artística, y los cientos de composiciones musicales y efectos sonoros alcanzan una calidad pocas veces vista en un programa educativo. Los cuentos en que están basados cada Libro Viviente, son otra de las claves del éxito. En este caso, Random House se encarga personalmente de elegir a los autores que gozan de un mayor prestigio



Ruff's Bone



Por meter las narices donde no debía, el pobre Ruff se encuentra en un aprieto.



Incluso sale por los aires cuando un ave gigante le deposita en su nido.

Harry and the Haunted House



Toda esta aventura comienza cuando Harry juega con sus amigos al béisbol.



Nadie se atreve a entrar en esa casa encantada. ¡Se van a quedar sin pelota!

Just Grandma and Me



Un día en la playa es una estupenda excusa para pasar una jornada con la abuela.



La abuelita nos vigila cuando empezamos a dar nuestras primeras brazadas.

entre el público norteamericano. Mercer Mayer, autora de *Little Moster at School* y *Just Grandma and Me*, o Marc Brown, creador de *Arthur's Teacher Trouble* y *Arthur's Birthday*, por poner un ejemplo, han editado más de cien libros cada uno de ellos dedicados a estos personajes, así que su experiencia y popularidad entre el público infantil están más que garantizadas.

A pesar de que cada uno de los ocho Living Books publicados hasta la fecha presentan una estructura muy similar, con abundancia de protagonistas animales, se pueden agrupar en tres grandes familias, capaces de adaptarse a los gustos de padres e hijos. En primer lugar destacan los cuentos educativos, donde los más pequeños, además de disfrutar de la historia, pueden aprender ciertos conceptos indispensables para su correcta formación. Es el caso de *The New Kid of the Block*, una sucesión de poemas infantiles animados, *Arthur's Teacher Trouble*, donde aprenderán a deletrear las palabras, o *Little Monster at School*, ideal para experimentar con las letras y los números. Otros cuentos no son sino sólo eso, pero presentan una moraleja más o menos moralizadora que sirve para inculcar al niño valores fundamentales en toda conciencia equilibrada. Por ejemplo, *The Tortoise and the Hare* presenta el clásico cuento de Esopo La Tortuga y la Liebre que, durante 25 siglos, ha enseñado a los niños de todas las épocas a valorar la constancia y el esfuerzo como base para la consecución de cualquier logro. En *Harry and the Haunted House* el niño aprende a enfrentarse al miedo, internándose en una divertida casa embrujada, donde se demuestra que los fantasmas sólo habitan en la imaginación. *Arthur's Birthday* también revela que la amistad compartida es el mejor regalo de cumpleaños.

Por último, dos de los libros que nos quedan por comentar se pueden considerar simplemente un divertido entretenimiento didáctico. *Just Grandma and Me* cuenta las peripecias de un simpático ¿topo? en la playa. En *Ruff's Bone*, un inquieto perro tendrá que ir en busca de su hueso recorriendo bosques y mares, e incluso el espacio, en dirección al Planeta de los Huesos. La última incorporación de Random House/Broderbund son los libros de los Osos Berenstain, cuyo primer título *The Berenstain Bears get in a Fight* verá la luz a mediados de 1995. Con más de 165 millones de libros vendidos y una serie de televisión, los Osos Berenstain suponen una apuesta sobre seguro para Living Books. Gerald Harrison, Presidente de Random House Juvenil, argumenta de esta manera el reciente fichaje: "Durante casi 25 años, he tenido el inmenso placer de publicar los libros de Stan y Jan Berenstain. La comprensión de los chicos y sus problemas, su excelente habilidad para contar historias, y sus maravillosas ilustraciones son las claves de su encumbramiento como los mayores vendedores de libros para niños de nuestros días".

Todo hace presagiar que el futuro de Living Books se presenta más prometedor que nunca, así que, ya sabe, la próxima vez que su hijo le pida que le cuente un cuento, acérquele el ordenador, cargue un Libro Viviente y váyase a descansar con la seguridad de que estará escuchando uno de los más afamados libros de cuentos de Estados Unidos.

MICROSOFT HOME TRANSFORMA MAGICAMENTE SU PC

A continuación presentamos **algunos** de los títulos que componen la Colección Microsoft Home, que transformarán su ordenador en una fuente dinámica de conocimientos y aventuras por un precio sorprendente. Todo ello, con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft, que unida a su facilidad de uso y a la extensa variedad de títulos la convierten en una extraordinaria fuente de interés para todos los miembros de la familia.







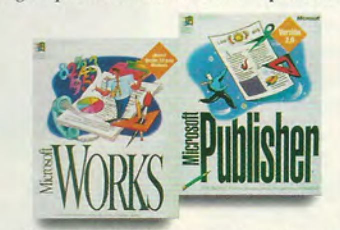


*Los títulos de multimedia **Enciclopedias** y **Exploración,** han sido diseñados para informar, entretener y enriquecer, abarcando una amplia gama de temas.*

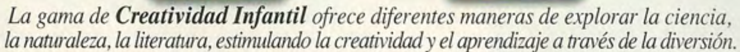


*La numerosa serie de **Entretenimiento**, está compuesta por juegos que invitan a divertirse apasionadamente.*





*La gama de **Creatividad Infantil** ofrece diferentes maneras de explorar la ciencia, la naturaleza, la literatura, estimulando la creatividad y el aprendizaje a través de la diversión.*



*Con **Productividad Personal** gestionará sus tareas diarias con mayor rapidez y eficacia.*



Pensado para Disfrutar.

COMPUTER CASH & CARRY: (91) 411 51 13 - CADENA BEEP: (977) 31 30 02 - FAMILY SOFTWARE: (91) 388 40 52 - CDR: (91) 577 45 43 - FNAC CALLAO
MASTER MADRID: (91) 577 85 23 - KM TIENDAS: (93) 412 76 37 - TBC: (91) 562 10 02 - CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - TIENDAS CRISOL - VIRGIN - Centros Comerciales EL CORTE INGLES

Software de Ciencia Ficción de la A a la Z:

CD-ROMs sobre ot

Este podría ser el año que marque la desaparición de los videojuegos de estilo arcade. Los últimos juegos de ciencia ficción, demuestran la afición de los usuarios por los puzzles sofisticados y los desafíos intelectuales en formato multimedia.

por Steven L. Kent

No piense que va a sobrevivir nadie, si el futuro que anticipan los juegos de ciencia ficción llega a hacerse realidad alguna vez. Si no le atrapan los robots rampantes, le devorarán los extraterrestres o los alienígenas se divertirán asesinándole en algún deporte intergaláctico. Si, a pesar de todo, consigue sobrevivir, la contaminación nuclear hará el resto.

Si bien estas perspectivas futuristas no son del todo halagüeñas, en esta visión pesimista sobre los años venideros reside precisamente todo el encanto de los juegos de ciencia ficción. De ahí la gran emoción que supone ser perseguido por piratas intergalácticos o ser diseccionado como una curiosidad biológica en un museo extraterrestre.

Si no le bastan los juegos de acción para hacerle olvidar el pasado, y ansía conocer el futuro, con toda probabilidad la nueva tecnología le atraerá poderosamente. Según muchos diseñadores de juegos, la nueva tecnología permite intuir naves espaciales ultrarrápidas y dotar de movimiento a robots de enormes dimensiones y aumentar la increíble agilidad de los extraterrestres.

El desarrollo de la tecnología multimedia ha supuesto una mejora notable de la calidad de los juegos de ciencia ficción. Esta tecnología no sólo permite a los diseñadores incluir escenas de vídeo y voces digitalizadas, sino que posibilita asimismo un mayor grado de detalle y gráficos mejorados.

Este año hemos presenciado la caída de los juegos de ordenador de tipo arcade. El año pasado LucasArts comercializó Rebel Assault, un juego de acción de tremendo éxito. Salvo contadas excepciones, los usuarios demandan mayor número de hordas enemigas y una mayor calidad de visualización. Los videojuegos han alcanzado un mayor grado de sofisticación en sus puzzles y en los juegos de inteligencia. Incluso los juegos similares a Doom, en los que sólo hay que disparar a diestro y siniestro, ofrecen una exploración no linear. A continuación presentamos una selección de los últimos juegos multimedia sobre ciencia ficción, una de las secciones de ocio/entretenimiento de mayor arraigo popular entre los usuarios.

Para localizar todas las plantas, debe examinar cajones y armarios. El extraterrestre olvidadizo se da cuenta de que no ha traído de la tierra las suficientes plantas.

Alistair and the Alien Invasion

Alistair Grittle es el personaje mejor educado de toda la historia de la literatura. Cada mañana este estudiante de bachillerato, plancha su ropa y arregla la casa. Aunque la acción de *Alistar and the Alien Invasion* (*Simon & Schuster Interactive*) ocurre en el tiempo presente, *Alistair* tiene una mente futurista. Leyó su primera enciclopedia a los tres años, y, a la edad de cinco años, patentó un rayo de invisibilidad.

Este título es un cuento interactivo y un juego de exploración para niños. En el cuento se explica cómo *Alistair* salva a la tierra de los extraterrestres que exploran el universo en busca de plantas para un trabajo escolar. Los divertidos Gotulanos, en seguida pierden el interés por las plantas, en cuanto conocen a *Alistair.*

El juego de exploración resulta mucho más atractivo. Los extraterrestres Gotulanos no han podido hallar suficientes plantas para su trabajo y Alistair (y el usuario) deben ayudarles a encontrarlas. Alistair les proporciona fotos de las plantas obtenidas en su ciudad natal, Twickadilly, y les ayuda a localizarlas.

Si bien a los adultos les parecerá algo tonto, los niños disfrutarán durante la búsqueda de las plantas ocultas en mundos interactivos.

Total Alistair

Pros: Juego de exploración; libro de cuentos interactivo.

Contras: El juego es muy fácil y sólo para niños.

ros Mundos



Un oponente le dispara parapetado detrás de un obstáculo. La clave para vencer en este juego es aprovechar la defensa que facilitan los obstáculos.

Puede escapar del ataque de las HERCs. Durante la configuración puede asignar las dimensiones del terreno de combate y hacer apuestas sobre el resultado de la lucha.

Battledrome

En el futuro, los boxeadores como Myke Tyson y George Foreman serán sustituidos por las HERCs (máquinas hercúleas de lucha). Estos robots enormes armados con misiles y láser se desplazan a velocidades de hasta 100 kilómetros por hora y son controlados por jugadores del futuro.

En *Battledrome* (Dynamix) estos jugadores desafían a otras HERCs y realizan apuestas sobre el resultado de cada encuentro. El participante comienza el juego tripulando una HERC con escaso armamento y debe reunir el dinero suficiente para poder luchar frente a los jugadores amateurs. Los profesionales de la lucha no le toman en serio hasta que posee la suficiente experiencia (y dinero) para atraer su atención.

La mayor parte de *Battledrome* transcurre en una red simulada. Un menú ofrece una red de jugadores y su estado actual. Puede desafiar a los rivales que no participan en un partido. Una vez que fija un combate, debe decidir si la lucha es a muerte o sólo un entrenamiento. A continuación debe decidir las dimensiones del terreno de combate y el número de obstáculos que tendrá. Además debe apostar cierta cantidad de dinero en la lucha.

Uno de los mayores problemas de *Battledrome* es que se trata de un juego excesivamente serio. Hay que tener el cerebro de Einstein para dominar los controles del juego. Cualquier rastro de entretenimiento ha sido borrado de este juego de estrategia.

en el **CD-ROM**

Los diseñadores han creado tres modalidades de control para tripular las HERCs. Dispone de controles diferenciados para las torres de disparo y para las armas. Cuando decide asumir estos controles, este producto pone a su disposición un pedal de control para ayudarse junto con el joystick, aunque no facilita para nada el manejo de Battledrome. En función de su coordinación y su coeficiente intelectual, podrá controlar decentemente este juego.

Battledrome es compatible con redes y con módem. Aunque no hace ninguna gracia que te destrocen oponentes robotizados, el juego con rivales humanos es una gozada.

Total Battledrome

Pros: Compatible con módem.

Contras: Controles demasiado complejos.



Las secuencias animadas de *Creature Shock* resultan muy reales.

Estas criaturas reptantes forman redes e intentarán paralizarle, y este luchador se transformará en un alien horripilante.

Creature Shock

Nadie se explica qué sentido tiene el juego *Creature Shock* (Virgin Interactive). ¿Para qué han creado uno de los juegos más atractivos del momento con un argumento tan pobre, sólo para convertirlo en un simulador de vuelo anodino?

El juego comienza con una secuencia no interactiva, que describe un asteroide con vida que ataca una nave espacial desarmada. Todos los elementos de esta secuencia se han elaborado cuidadosamente con gráficos tridimensionales muy reales. Los movimientos de los personajes están muy bien conseguidos y recuerdan en muchos momentos a cualquier largometraje de ciencia ficción. La primera secuencia interactiva constituye una simulación de un vuelo en el que guía a una nave marina espacial a través de un territorio hostil en busca de la nave perdida. El control de la nave se realiza mediante el ratón. Durante el trayecto por la animación no interactiva debe disparar a cientos de atacantes y, finalmente, aterrizar la nave en territorio enemigo.

Ningún juego supera en verosimilitud y buenos efectos a *Creature Shock*. La mayor parte del juego, transcurre en primera persona, de forma análoga a *Doom*. Los enemigos son variopintos, desde una criatura similar a un vampiro, una mantis religiosa y un escarabajo de enormes dimensiones, además de gusanos gigantescos que lanzan redes paralizantes y obstaculizan su camino.

Si bien todos estos monstruos están muy bien conseguidos, no abundan y sólo atacan de uno en uno. Además cada una de estas criaturas, es muy reacia a dejarse matar. *Creature Shock* podría mejorarse mucho si aumentara el número de insectos y de defunciones.

Total Creature Shock

Pros: Excelentes gráficos.

Contras: Atacantes casi inmortales y escenas excesivamente farragosas.







En *Cyclone* aparecen infinidad de atacantes que son enviados a criar malvas de forma inmediata.

Los planos de situación en 3D le permiten conocer la ubicación de los extraterrestres.

Todas las decisiones que toma el usuario pueden realizarse desde los botones de los menús.



A pesar de la indudable calidad de sus gráficos, este juego resulta excesivamente aburrido.



CyClones

El futuro está repleto de juegos similares a *Doom,* en los que el jugador debe recorrer laberintos y masacrar a los malos. En *Cyclones* (Strategic Simulations Inc.) los malos son Ciclones cibernéticos, seres humanos secuestrados que han sido convertidos en monstruos indeseables por una raza extraterrestre que planea la conquista de la tierra. Los HAVOC, guerreros humanos dotados de armas cibernéticas constituyen la última esperanza de nuestro planeta.

En este juego, el usuario asume el papel del primer guerrero HAVOC, bajo cuya responsabilidad descansa el futuro de la tierra.

Si bien *Cyclones* asemeja mucho al juego Doom, incluye algunas novedades en el género. Así por ejemplo, es posible desplazarse en una dirección mediante las flechas del cursor y efectuar disparos en otro sentido gracias a la utilización del teclado numérico de su ordenador.

Cyclone bien podría haberse llamado DoClone..., por si similitud con *Doom.* Aunque ambos juegos son muy similares, realmente vale la pena vestir la armadura de un HAVOC y comenzar a jugar.

Total CyClones

Pros: Igual de entretenido que *Doom*.

Contras: Excesivo parecido con *Doom.*

Earth Command

Si le agradan los juegos que vaticinan los males de la humanidad, *Earth Command* (Philips Interactive Media) hará las delicias de cualquier aficionado.

En este título de CD-ROM para Macintosh, nuestro planeta se ve amenazado por los humanos, a menos que estos tomen urgentes medidas. El usuario asume el papel de Director de las naciones Unidas y debe dirigir los destinos de todo el orbe y tomar las medidas oportunas para evitar el desastre.

De esta forma, el usuario visita todo el planeta a bordo de una nave. Las zonas conflictivas aparecen marcadas en rojo y amarillo y le indican que la población muere de hambre en África o que se ignoran las prevenciones de los fluorcarbonatos en el Bronx.

Con ayuda de la ley debe decidir si cesan estos abusos e imponer sanciones económicas para financiar sus medidas correctivas, tales como los impuestos sobre la industrialización.

Con todo, la falta de verosimilitud en este juego lo hace excesivamente aburrido. Si bien su manejo en un equipo Mac es excelente, y sus imágenes gráficas y escenas de vídeo son de una calidad inmejorable, no acaban de cuajar en este juego de política ficción.

Total Earth Command

Pros: Gráficos y escenas de vídeo excelentes.

Contras: Aburrido y a veces, demasiado pesimista respecto al futuro.





Cuando pierde un combate, los robots extraen su cerebro para realizar sus análisis.

En *Earth Siege* los robots de gigantescas dimensiones controlan la tierra.

Podrá hacerse con el manejo de las naves de *Inferno* en un momento. Ocean ha realizado una simulación de vuelos totalmente distinta a las ya existentes.



Inferno cuenta con secuencias de animación sorprendentes.

EarthSiege

Seguro que se acuerda de los jugadores HERCS, los robots que luchaban hasta destrozarse en *Battledrome*. En *Earth Siege* (Dynamix), los HERCS tienen un propósito más práctico: defender a la humanidad de una raza de robots.

En este juego, los HERCS hacen de las suyas con los Cybrids, una demoníaca raza de robots dotados de una letal inteligencia artificial.

Por desgracia, los controles de Earth Siege resultan tan complicados como los de Battledrome. Como mínimo *Battledrome* ofrecía obstáculos que servían de parapetos para los jugadores. En este caso, el enemigo busca detener a sus adversarios y lograr su sumisión.

El mayor inconveniente es que *Earth Siege* no es compatible con el módem por lo que no podrá masacrar a sus amigos a distancia.

Total EarthSiege ●●●

Pros: Gráficos excelentes y misiones amenas.

Contras: No es compatible con módem y los controles resultan un tanto difíciles.

Inferno: The Odyssey Continues

Este juego resulta muy entretenido, tanto por el juego en sí mismo como por su trama argumental. No obstante, el guionista de Inferno (Ocean of America) debería ser condenado de por vida, ya que los diálogos son más aburridos que los de las películas de serie B. A medida que se avanza en la trama, el juego cobra mayor interés como por ejemplo su combinación de simulador aéreo y de un juego de estrategia.

Inferno dispone de tres modalidades de juego. La más interesante es la de "Director", en la que aparecen entrelazadas las simulaciones de vuelos y las secuencias de animación para narrar la historia de la guerra Terran/Rexxon. Salvo por los infames diálogos, el fabricante Ocean ha cuidado mucho la calidad de sus animaciones. Además, los personajes en tres dimensiones están dotados de un humor muy irreverente

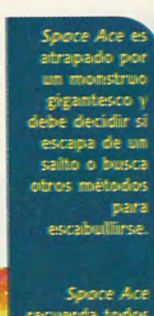
Ocean se ha lucido en la modalidad "Evolución", que mezcla las simulaciones de vuelos y permite que los jugadores decidan cuál de los diez planetas del sistema solar desean defender. Si su elección resulta incorrecta, esto puede suponer que pierdan la batalla. *Inferno* dispone también de la modalidad "Arcade" en la que los jugadores sólo tienen que defender un único planeta.

Las simulaciones aéreas de *Inferno* son soberbias. Ocean ha creado una nueva experiencia de vuelo, en vez de ofrecer los acostumbrados universos repletos de naves espaciales. Estas simulaciones permiten aprender poco a poco el manejo de los controles, que, si bien resulta un tanto difícil al principio, sí compensa el esfuerzo.

Total Inferno: ●●●

Pros: 3 modalidades de juego, excelentes animaciones, simulador aéreo soberbio.

Contras: Los diálogos son infames e impropios para un programa de esta calidad.



Space Ace es atrapado por un monstruo gigantesco y debe decidir si escapa de un salto o busca otros métodos para escabullirse.

Space Ace recuerda todos los detalles de un tebeo, aunque también da poco juego al igual que los cómics.

Sin sus armas especiales, el usuario se ve inerme ante Talon, el jefe de los piratas.





La preciosa líder de los colonos está maniatada, mientras el tiroteo transcurre a su alrededor.

Space Ace se parece demasiado a un cómic de papel, incluso en su jugabilidad.

¿Cómo acaba la partida? Esta pirata jamás se da por vencida.

Cuando los robots rodean a Space Ace, su única salida es utilizar sus armas.

Space Ace

Hace ya diez año que el pionero de la animación Don Bluth lanzó su juego *Space Ace* en los videojuegos de tipo arcade. Esta tecnología hacía las delicias de los usuarios, ya que recordaba más un cómic que un videojuego.

No obstante, hoy en día, *Space Ace* asemeja mucho más a un cómic que a los videojuegos a los que estamos acostumbrados. Si este juego fuera un poco menos interactivo, podría comercializarse en formato de vídeo en vez de como un CD-ROM.

Este juego consiste en una serie de preguntas de elección múltiple. Consta de una animación en la que aparece el héroe, *Space Ace*, enfrentado al peligro. Puede realizar saltos hacia a adelante, hacia atrás, a ambos lados y utilizar sus armas. si escoge la solución correcta el usuario o pasa a la siguiente animación. Conocí a una persona que podía jugar todo el rato con los ojos vendados, ya que era capaz de reconocer las escenas del juego sólo por los efectos de sonido.

Este título del fabricante ReadySoft, brinda muchas horas de diversión, aunque su nivel de interacción sea muy reducido. Las trampas incesantes y los riesgos a los que se ve sometido nuestro héroe le convierten en un juego realmente recomendable.

Total Space Ace

Pros: Gráficos animados.

Contras: Recuerda más un tebeo que un videojuego.

Space Pirates

Hace unos años el innovador y exitoso arcade titulado *Mad Dog McCree* del fabricante American Láser Games, fue todo un éxito de ventas. Desde entonces, el protagonista se ha ido reconvirtiendo en gángster de los años 20, en un capo de la mafia, en traficante de drogas y, en la actualidad, en un pirata del espacio.

En el juego denominado *Space Pirates*, el usuario asume el papel de un policía interestelar enviado para liberar a los colonos que han sido apresados por los esbirros del cruel Talon, un demoníaco pirata espacial. Armado únicamente con un láser y sus nervios de acero, debe recorrer interminables decorados repletos de emboscadas.

En una perspectiva de primera persona, debe examinar en primer lugar la nave apresada y, cuando atacan los piratas, debe dispararles con su láser, que se controla desde el ratón.

Space Pirates dispone de gran número de escenas de vídeo e infinidad de piratas escondidos en cada una de ellas.

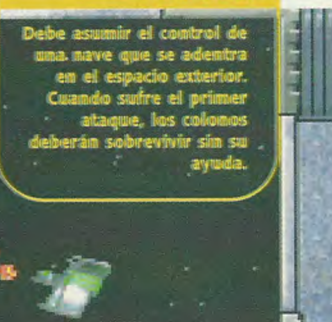
Total Space Pirates

Pros: Dispone de un buen disparador.

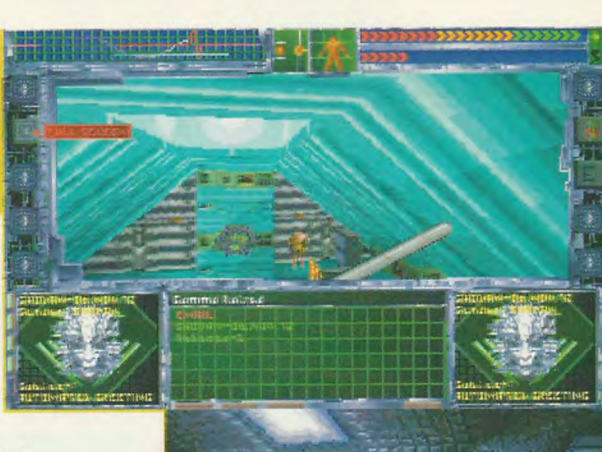
Contras: Visualiza las escenas de vídeo en modalidad de pantalla completa.



En *Star Reach*, mientras efectúa una gira orbital alrededor de un planeta amigo, puede observar su superficie para ver qué edificios se han construido.



Debe asumir el control de una nave que se adentra en el espacio exterior. Cuando sufre el primer ataque, los colonos deberán sobrevivir sin su ayuda.



SHOGAN ha transformado a los súbditos de Citadel en mutantes lobotomizados que son objeto de carnicerías.



System Shock no posee unos efectos visuales muy llamativos. La mayor virtud de este juego reside en sus dos posibilidades de juego: por una parte el mundo de Citadel y, por otro, la realidad virtual del Ciberespacio.



Star Reach

Los diseñadores de *Star Reach* (Interplay) han intentado superar los límites de los tradicionales juegos de estrategia sobre el espacio exterior. El planteamiento de Interplay puede haber sido el siguiente:

Diseñador: "Quiero que *Star Reach* no sea otro juego del montón sobre el espacio"

Ejecutivo: "¡Estupendo! Podemos incluir escenas filmadas y digitalizadas de mutilaciones de extraterrestres. Cuando los invasores del espacio capturan a los colonos, les quiebran la espina dorsal y se comen sus tuétanos."

Diseñador: "No es eso lo que había pensado. Sería más conveniente una trama argumental un poco más literaria. Podemos crear personajes verídicos dotados de personalidad y adentrarnos en su problemática existencial."

Ejecutivo: "¡Alto ahí! ¿A quién le interesa la literatura? ¿No es mejor un combate cuerpo a cuerpo? Cuando los extraterrestres atacan un planeta, los colonos pueden defenderse en combates singulares al estilo kung-fu."

Diseñador: "Puede quedar bien, pero..."

Ejecutivo: "Seguro que es un bombazo. El juego se controla desde una nave espacial en forma de quesito que navega en un espacio ingrávido, igual que el juego arcade Asteroids."

Los comandos de control de *Star Reach* se realizan desde la nave del comandante en el espacio. Para poder establecer comunicación con los planetas tiene que situarse en la órbita de cada uno de ellos y establecer la comunicación. A partir de este momento puede ordenar a los colonos que inicien la construcción de minas, industrias y granjas solares.

Star Reach es un juego estelar, a pesar del interfaz de "quesito" que tanto recuerda al clásico *Asteroids*.

Total Star Reach ●●●◐

Pros: Juego de estrategia del espacio nada desdeñable.

Contras: Interfaz similar a un asteroide.

System Shock

Este es otro de los clónicos de *Doom*. En este juego de Origin, el jugador viaja por Citadel, una bioestación del futuro que ha sido controlada por un enloquecido ordenador. Este juego transcurre en primera persona y el héroe no sólo debe disparar y correr, sino que tiene que estar atento a cualquier dirección.

Origin es una empresa que tiende a dotar de gran valor añadido a sus productos. Por ello cuenta con otro elemento a su favor: el héroe de *System Shock* dispone de un implante cibernético que le permite trasladarse al ciberespacio. ¿Para qué tanto alarde? Simplemente puesto que la única forma de escapar de Citadel es destruir a SHODAN, el ordenador enloquecido. Para poder ganar a este frenético ordenador deberá penetrar en el ciberespacio.

Total System Shock ●●●◐

Pros: La trama argumental más variada de todos los juegos clónicos de *Doom*.

Contras: Controles muy rudimentarios.

X-COM: Terror From the Deep

El pasado año MicroProse entró en la historia de la ciencia ficción gracias a su juego *X-Com: Earth Defense.* En este CD, los jugadores tienen que desarrollar tácticas para defender la tierra de la mortal invasión marciana.

En *X-Com: Terror from the Deep*, la



Si ya conoce las versiones anteriores de *X-Com*, le resultará familiar el interfaz de *X-Com: Terror from the Deep.*



El comandante de la nación mantiene secuestrada a un científico. La parcialidad de este juego resulta pasmosa.



El teniente Michaels abandonó el ejército de las Naciones Unidas para convertirse en un Contrario, un ángel que hace todo a la inversa.

Vortex: Quantum Gate II

Este título de Hyperbole no es tanto un juego de ciencia ficción como una película interactiva sobre el futuro, ya que la mayor parte de las escenas están repletas de ángeles y resulta ciertamente monótona.

Para aquellos lectores que no conocen el primer *Quantum Gate*, hay que decir que se trataba de una película sobre un grupo de marines del espacio a las órdenes de las Naciones Unidas que habían sido enviados al espacio con objeto de destruir unos gigantescos insectos que amenazaban la expansión del imperio. Hacia el final de la película, uno de los marines descubre que sus jefes están muriendo y el planeta está poblado por ángeles con alas, no de insectos.

Vortex continua las aventuras del marine en medio de esta sociedad tan angelical e ilustrada. Desgraciadamente, aún quedan marines que desean acabar con ellos, por lo que, una vez que ha sido totalmente adoctrinado, debe regresar al planeta y evitar la masacre. Dispone de escasas escenas interactivas, como por ejemplo cuando puede escoger entre regresar a las fuerzas de las Naciones Unidas o unirse a los ángeles. A pesar de sus nobles intenciones y su toque celestial, este juego no deja de ser aburrido.

Total Vortex

Pros: Excelente concepto y actuación soberbia.

Contras: Una película interactiva aburrida.

Zephyr

¡Gladiadores del futuro, este es el auténtico pasaje hacia la muerte! Si se ejecuta en un Pentium, *Zephyr* es uno de los juegos más veloces jamás creados.

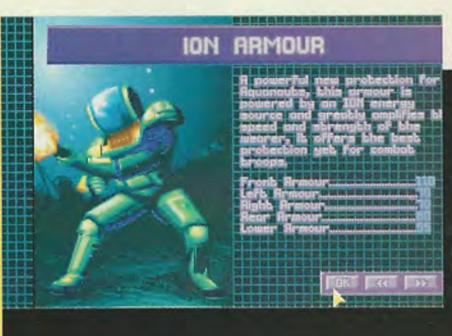
Zephyr sigue la cobertura de deportes de la Liga Interplanetaria de Combates, una asociación de carreras del futuro que organiza eventos deportivos por toda la galaxia. El juego recuerda mucho a Death Race 2000 (una película de culto de los años 70, protagonizada por David Carradine), salvo que en *Zephyr*, las carreras se celebran bajo el agua y en las remotas simas del espacio exterior.

Los jugadores demuestran su valía en competiciones repletas de minas, terroristas y salvajes oponentes. Los hovercrafts que aparecen en este juego están dotados de la más avanzada tecnología de lásers y misiles. Gana quien consigue aniquilar a mayor número de adversarios.

Si bien las naves de *Zephyr* no resultan tan sofisticadas como las de otros juegos interestelares, las escenas de fondo de que dispone realmente le sitúan muy por delante del resto de juegos.

Los controles de este juego son otra historia. *Zephyr* se ejecuta de forma tan vertiginosa que apenas es posible evitar los choques contra las paredes y contra sus propios enemigos durante las carreras.





El nuevo entorno de *X-Com* presenta multitud de desafíos y adversarios.

amenaza alienígena surge de un nuevo escenario: una base oculta en el fondo del océano. Al igual que su predecesor, Terror from the Deep es un juego de estrategia con mucho suspense. Debe perseguir a los extraterrestres hasta su cubil y exterminarlos a todos. Las escenas siguen el orden de turnos de cualquier juego de estas características. Vd. mueve sus científicos y sus soldados y, a continuación, queda paralizado para que los extraterrestres puedan ejecutar sus movimientos. Si los alienígena no le atrapan, este juego seguro que logrará cautivarle.

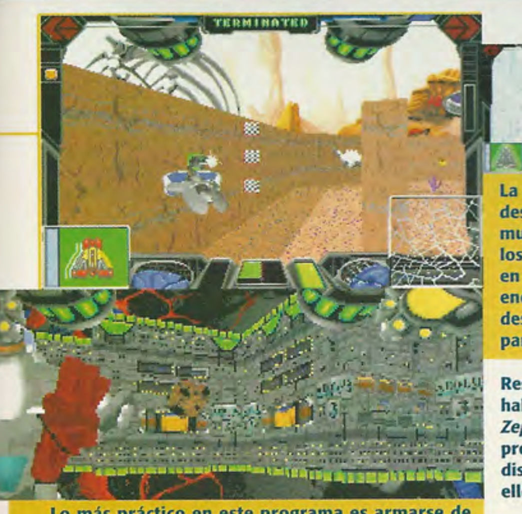
Después de cada expedición, debe rebuscar entre los cadáveres y las ruinas de los alienígenas con objeto de hacer acopio de armas y tecnología. No obstante, los extraterrestres también actualizan sus ejércitos a medida que Vd. se recupera tras cada combate.

Realmente es muy complicado ganar en este juego.

Total X-COM ●●●●●

Pros: Juego de estrategia repleto de suspense.

Contras: Resulta difícil de aprender





La escena del desierto de *Zephyr* muestra el detalle de los fondos utilizados en este juego. Un enorme esqueleto se descuelga de la pared.

Resulta muy fácil hallar enemigos en *Zephyr,* el único problema es poder dispararles antes que ellos reaccionen.

Lo más práctico en este programa es armarse de paciencia y tener muy buena puntería. Los más extraños enemigos saldrán por cualquier sitio.

La instalación de *Zephyr* es un tanto problemática, puesto que es necesario que los usuarios confeccionen un disco de arranque. No obstante, a diferencia de muchos fabricantes de CD-ROMs, New World Computing no le proporciona el software necesario para crear el disco de arranque.

Total Zephyr ●●●◖

Pros: Rápido y con buenos efectos visuales.

Contras: Naves poco estéticas y excesivos requisitos de hardware.



El genial programa de Chris Roberts ya está disponible completamente traducido a nuestro idioma.

Wing Commander III: La Aventura Definitiva

T. Liam McDonald

Wing Commander III. Heart of the Tiger, es el juego más completo, de mayor precio y tecnológicamente más avanzado que se haya creado nunca. Ocupa cuatro CD-ROMs, rebosa de escenas de vídeo con actores muy conocidos, y dispone de una serie de características, que le hacen único en relación con los gráficos, la acción, el sonido y la música de que disponen otros juegos.

¿Creen que exagero? Entonces es que aún no conocen el producto. Todos los fabricantes han intentado dotar a sus juegos de la vistosidad de las películas, un híbrido que algunos han dado en denominar "películas interactivas". Prácticamente todos los intentos han sido en vano, debido en parte a una tecnología insuficiente o al horrendo trabajo de los actores. Nadie apostó por Origin cuando anunció que iba a dedicar otros tres millones de dólares para el lanzamiento de otro juego de entretenimiento que hiciese historia. Muy pocos creyeron que el mercado iba a ser capaz de aceptar un mega producto de tales dimensiones, en particular, un programa hostil a cualquier equipo que no fuera un Pentium.

No sólo lo han logrado sino que, en opinión del director de Juegos, Frank Savage, es posible que amorticen su inversión en el primer mes. *Wing Commander III* tiene visos de convertirse en un superventas que puede animar a muchos a migrar al Pentium, al igual que el juego *7th Guest* consiguió captar innumerables adeptos al CD-ROM hace dos años.



El espacio infinito nos espera en esta inmensa aventura.

El esfuerzo realizado por Origin para desarrollar una tecnología de compresión propia no ha sido en vano. *Wing Commander III* comienza con una impresionante película introductoria en la que se describe el entorno en el que va a tener lugar la acción y los principales personajes. En unas escenas con una calidad jamás vista y unos decorados de fondo inigualables, pasamos de contemplar el vasto palacio del emperador de Kilrathi a una playa desierta en la que yacen los restos de un transporte espacial. Durante el trayecto vamos conociendo a los personajes y uno empieza a verse envuelto en la tensa trama argumental que atenaza a nuestro protagonista, el Coronel Christopher Blair. Blair ha sido asignado al transporte TCS Victory por el insidioso Almirante Tolwyn, cuyos planes son muy sombríos.

Los jugadores que ya conocen la versión anterior de *Wing Commander* se encontrarán de nuevo con a los personajes ya familiares, Kilrathi y los luchadores, los pilotos de la Confederación, y a todos los demás, aunque las imágenes de vídeo de alta calidad les hace más reales que nunca.

El largometraje se ha producido y dirigido en Los Ángeles por Chris Roberts. La producción ha prestado un especial interés a la calidad del resultado final, por lo que podemos afirmar que la calidad de este juego no admite ninguna comparación. Los fondos de las escenas han sido diseñados con sumo cuidado y las escenas de vídeo transcurren de forma uniforme. Aunque se puede llegar a apreciar en algunas escenas el efecto denominado "pixellation", la calidad de vídeo es incuestionable.

Ninguno de los actores forman parte del estrellato de Hollywood, aunque algunos lo fueron en su época, y demuestran su valía incluso en una escenario tan infrecuente como el de este juego de ordenador. Entre los actores cabe destacar a Mark Hamill (Luke Skywalker) como *Wing Commander*, quien no sólo borda el personaje sino que nos recuerda el sabor de la saga de la guerra de las galaxias.

Los otros actores son de sobras conocidos, como por ejemplo, Malcolm McDowell, John Rhys-David, Jason Bernard, Gynger Lynn Allen, Tom Wilson, y un largo etcétera. Aún más reales si cabe son los muñecos animatrónicos de los que se sirve Kilrathi: en pantalla, los "gatos" resultan aún más amenazadores.

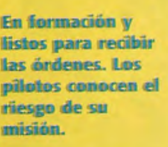
Al igual que en las versiones anteriores de *Wing Commander*, puede visualizar estas escenas entre cada misión de vuelo. Algunas de estas escenas disponen de un nivel de interactividad que permite escoger la forma en que desea responder a sus interlocutores. No son las que más abundan ni permiten alterar demasiado el curso de la historia, pero permiten cierto margen de juego. Una de los dilemas a los que sí debe hacer frente consiste en elegir a su amada, "Flint" (Jennifer MacDonald) o "Rachel" (Gynger Lynn Allen). Podemos decirle que sobre gustos no hay nada escrito, además sólo cambia la escena final.

Tiene que recorrer toda la nave, desde las bodegas hasta la cabina de control, la sala de artillería la de navegación. Cuando se le asigna una misión, debe acudir a la sala de oficiales para que el Coronel Eisen le

Muchos de nuestros enemigos terminarán siendo compañeros de batalla.



Bellas protagonistas hacen su aparición en escena, en esta "película digital".



En formación y listos para recibir las órdenes. Los pilotos conocen el riesgo de su misión.



Las naves se encuentran resguardadas en los hangares, en espera de lanzar su mortal ataque contra las aeronaves enemigas.



comunique las órdenes oportunas y los objetivos de la misión. A continuación debe pasar a recoger su equipo y pasar al muelle de embarque. Tendrá que hacer tiempo, puesto que la información sobre la misión tarda bastante en ser transferida e iniciar el vuelo.

Lo mejor de *Wing Commander III*, son sus secuencias de acción. La saga de Wing Commander ha ido mejorando con el paso de los años y ha logrado desvelar hasta los más avezados jugadores. Una de las claves de los soberbios gráficos reside en la utilización de los gráficos SVGA. Para expresarlo en pocas palabras, ningún otro juego ha tenido nunca tan alto grado de realismo ni calidad gráfica. Las escenas son tan reales que parece que podamos tocar las naves y rozar los rayos láser que convierten las naves de los enemigos en horrendas bolas de fuego.

En los niveles iniciales del juego, la nave de Kilrathi explosiva únicamente con dos disparos, mientras que si escoge otro nivel de dificultad superior, le costará sudor y lágrimas abatirla. La nave vuela con gran estabilidad y plantea no pocas dificultades en la mayoría de las misiones.

Lo más importante corresponde a las misiones, que varían desde los bombardeos hasta los vuelos de escolta, los ataques aéreos, etc. Puede resultar beneficioso conocer los principio de manejo de otras de las naves de kilrathi, como los transportes.

En suma, hay material más que suficiente para que disfrute toda la familia. además se incluyen algunos trucos que permiten agilizar y dotar de más interés al juego. La dinámica del vuelo y la estructura de las misiones guardan idéntico formato al de las versiones anteriores de *Wing Commander*, aunque con un énfasis quizá mayor en la acción sin tregua, en detrimento de la simulación espacial. En algún momento, el jugador puede tener la sensación de que se halla aislado en el interior de una burbuja y que el escenario gira a su alrededor. No es para menos: *Wing Commander III* tiene todos los elementos de acción y drama.

Ha llegado la hora de las películas interactivas. *Wing Commander III* posee tanto realismo que, a pesar, de lo familiar de su diseño, puede trastocar los esquemas de la producción de videojuegos.

Nota: Este programa de Origin ya se puede adquirir en nuestro país, completamente traducido al castellano.

Total Wing Commander III ●●●●●

Pros: Efectos visuales increíbles, soberbia ejecución.

Contras: Requiere un PC con considerables prestaciones. El tiempo de carga de las misiones es excesivo.

Presentamos la versión 3.0 de

Los 20 Equipos ACB

PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

Basket Manager

Tácticas, Fichajes y Finanzas

Liga Regular y Play Offs ´95

La Liga ACB al completo

Nuevas animaciones

VERSION 3.0

Realidad Total



Más de 1.500 animaciones para un control definitivo de la simulación

Dinamic All Stars

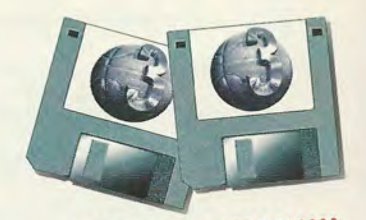


Enfréntate a las selecciones USA y Europa

PCBASKET: Realidad Total.



- Base de datos con los 20 equipos de la ACB
- Estadísticas ACB: históricas y comparadas.
- Liga Regular + Play Offs ´95
- Basket Manager: tácticas, fichajes y finanzas.
- "Dinamic All Star": enfréntate a las grandes estrellas de USA y Europa.
- Realidad Total: más de 1.200 posiciones de animación, 5 nuevos tipos de Mate, ganchos, bandejas, repetición de jugadas, diferentes alturas y rasgos físicos de los jugadores.
- Ficha del jugador en la cancha
- Estadísticas acumuladas de los partidos simulados



Ya a la venta en quioscos y tiendas de informática por solo:



El catálogo de DINAMIC te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado



PC FÚTBOL 3.0



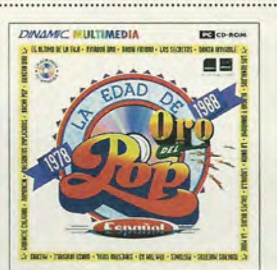
PC CALCIO



ARCTIC MOVES



CD BASKET



La Edad de Oro del Pop Español



La Obra de Velázquez

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❏ **PCBASKET 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❏ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❏ **PC CALCIO por sólo 2.500 pts.**
- ❏ **ARCTIC MOVES por sólo 1.950 pts.**
- ❏ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❏ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❏ **LA OBRA DE VELAZQUEZ en CD-ROM para PC/Windows™ Y Apple Macintosh™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... Código postal ....

Provincia .... Teléfono(.......) ....

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❏ NO ❏

Firma:

CDROM

F O R M A D E P A G O

- ❏ Contra reembolso
- ❏ Visa
- ❏ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número ....

Nombre del titular ....

Fecha de caducidad ....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

Guía Software de

Las Reformas d

¿Quiere planificar el diseño de su nueva casa? ¿Hacer alguna reforma? ¿Quizás algunas reparaciones? ¿Y qué ocurre con ese patio o el jardín?, ¿necesita darle vida? Los editores de CD-ROM creen que existe una nueva forma de ayudarle a hacer sus planes.

Steven Anzovin

Esta primavera, para los amigos del "háztelo tú mismo" el buscar ayuda para elegir una nueva cocina o cuarto de baño tiene una nueva fuente de ideas. Los CD-ROM para las mejoras del hogar lo enseñan todo a través de un ordenador multimedia, desde cómo diseñar una casa hasta cómo planificar la disposición del jardín.

Arreglar la casa es uno de los pasatiempos más baratos y favoritos de los americanos. Este año, de acuerdo con el Instituto de Investigación de las Mejoras en el Hogar, se espera que los consumidores gasten más de 80.000 millones de dólares –aproximadamente nueve billones y medio de pesetas– en productos para la mejora del hogar. Así que no debe cogernos por sorpresa que los editores de productos multimedia estén poniendo el ojo en el mercado relacionado con el hogar. Hay cantidad de libros y anuncios por todas partes, incluso no hay más que encender la televisión para ver anuncios y programas que venden docenas de productos para hacer trabajos en el hogar. ¿Puede un CD-ROM competir con todo esto? ¿Ofrecen algo más de lo que podemos encontrar por otros medios o en otras fuentes?

Lo descubrimos analizando tres productos: 3D Home Architect (Broderbund), Expert Home Design CD-ROM (Expert Software) y Simply House (4Home Productions). Además echamos un vistazo al LandDesigner (Green Thumb Software), un CD-ROM que le ayuda a adornar el exterior de su casa, y al Martin Short HomeSafe CD (Microforum) que le ayudará a mejorar la seguridad de su hogar.



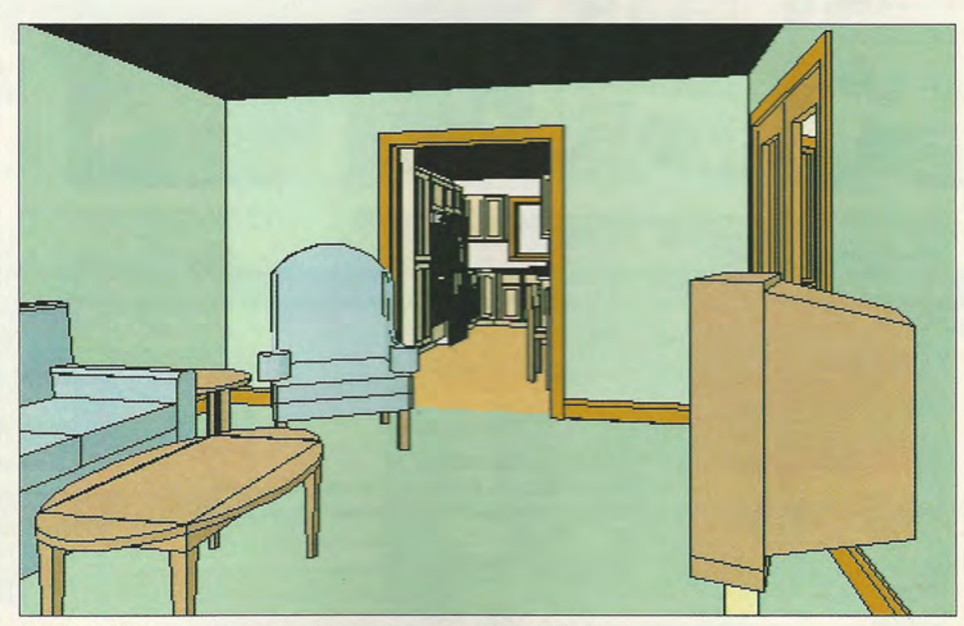
3D Home: **Gerry Conell, el profesional del hogar, nos aconseja.**

3D Home Architect: Hágalo con CAD

Reflejando sus raíces en el diseño asistido por ordenador (CAD), el 3D Home Architect de Broderbund (70 dólares –8.400 pesetas– para Windows) se centra en el diseño de la casa más que en las mejoras que se puedan realizar. Incluye las herramientas CAD que necesita para diseñar una habitación o la casa completa.

Este potente y detallado programa combina dos aplicaciones diferentes integradas en una: un programa de diseño con vistas tridimensionales y una guía manejable sobre las mejoras del hogar con una completa biblioteca de artículos y de vídeos. La parte de diseño permite dibujar plantas bajas, amueblarla con mobiliario desde amplias bibliotecas de sofás, mesas, etc., para después tomar vistas con diferentes perspectivas, desde dentro o fuera de la casa.

Este software no es muy realista a la



3D Home: **Dese un paseo por la casa de sus sueños con el visor 3D.**

el Hogar

3D Home: **Diseñe su casa y también cree una lista de materiales.**

hora de mostrarnos un tipo casa que pueda tener la media de las familias americanas para poder diseñar el interior. Por esto, *3D Home Architect* incluye 150 planos para los distintos tipos de casas; de veraneo, la casa de sus sueños y varios modelos básicos de tres dormitorios.

Como suplemento al programa de CAD existe una biblioteca de más de 100 artículos de la revista American HomeStyle Magazine, una auténtica "biblia" para aquellos que llevan a su máximo exponente el "hacérselo ellos mismos". Estos artículos están repletos de información. También hay una gran cantidad de vídeo de Gerry Conell, presentador de "The Home Pro" del canal de televisión americano The Learning Channel, programa que trata de los temas de las mejoras del hogar.

Total 3D Home Architect

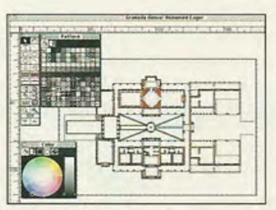
Pros: Planos detallados y precisos de las casas; buenos artículos de soporte.

Contras: Necesita un Pentium para un rendimiento aceptable; dificultad en obtener vistas 3D exactas.

Los Planos del Arquitecto: Expert Home Design Series

El *Expert Home Design Series* (Mac, 29,95 dólares –aproximadamente 3.600 pesetas–) de Expert Software es un programa con una base de CAD. También tiene la buena idea de proporcionar bastantes diseños predibujados, todos ellos aprobados por arquitectos, clasificados en cuatro diferentes estilos de casas: clásica, contemporánea, de campo y ranchos. Los diseños tienen el mismo problema que en el *3D Home Architect*. Son muy lujosos. Las mansiones para altos ejecutivos están bien para cuando soñamos, pero, ¿y qué pasa con las viviendas básicas bien diseñadas a un precio razonable?.

Antes de sentarse ante la mesa de dibujo, puede echar un vistazo a cada uno de los estilos de viviendas propuestos por el programa. Las vistas tridimensionales en movimiento rotatorio alimentarán sus fantasías para una vida acomodada. Una vez que ha seleccionado el estilo de vivienda al que usted se ajusta, el programa ofrece una serie de planos prefabricados para ese estilo los cuales se pueden modificar a gusto de cada uno. Amplísimas bibliotecas



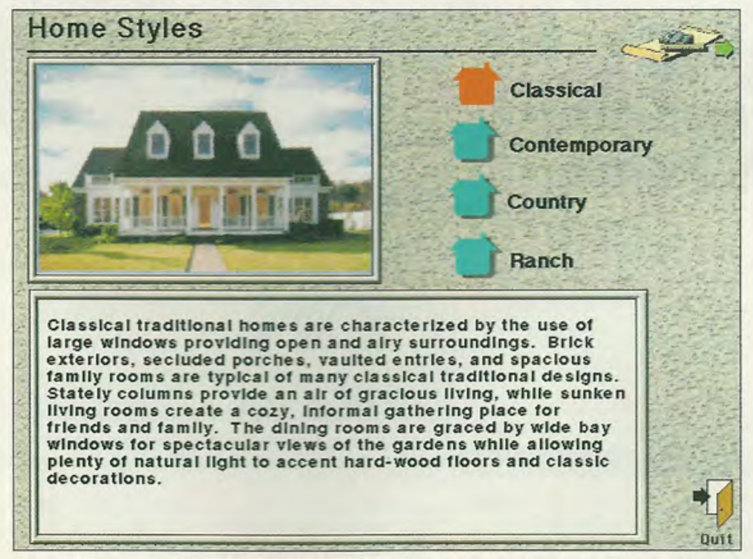
Expert Home: **Puede personalizar las plantas bajas con nuevos colores, rayados y objetos.**

proporcionan cientos de variantes de las distintas partes de la casa para mezclarlas y compararlas. El área de diseño es muy simple, tiene una buena selección de herramientas para dibujar y la función de redibujado es rápida. Pero no encontrará las características de recorrido tridimensional del CD-ROM de Broderbund. Si embargo puede trabajar con las bibliotecas de paisajes y oficinas para realizar otros tipos de diseños. Lo peor de este título es que no puede hacer un cálculo de los costes de su diseño, lo que puede parecernos sentirnos fuera de toda realidad.

Total Expert Home Design

Pros: Funcionamiento rápido; fácil de usar.

Contras: Módulos mal integrados; sin vistas 3D o artículos de ayuda.



Expert Home: **¿Qué tipo de casa le gustaría tener?** ***Expert Home Design*** **ofrece cuatro estilos fundamentales.**

Un vistazo al exterior: LandDesigner

La casa perfecta está incompleta sin un jardín coqueto o un césped bien cuidado. Todos nosotros, o al menos la mayoría, vemos el jardín como un lugar donde sudamos la gota gorda luchando contra las malas hierbas y los setos secos. Qué tal si coloca un CD-ROM en su ordenador y en una habitación fresca se dedica a planificar su jardín mejor que cortar el césped a pleno sol.

LandDesigner (Windows, 49 dólares –aproximadamente 5.880 pesetas–) le permitirá hacer todo esto. Este arquitecto de paisajes (exteriores) le ayudará a diseñarse su jardín definitivo. Incluye un conjunto de herramientas intuitivas para esquematizar el plano completo, también contiene muchas plantillas de diseños clásicos de jardines para hacer más fácil el comienzo y bibliotecas de árboles, flores, arbustos y otros elementos de mobiliario de jardín, como por ejemplo bancos, maceteros, vallas, etc. Hay una presentación narrada de más de 1.000 fotografías para ayudarle a decidir el aspecto final y la planificación del jardín, además de los trucos para combinar y elegir las plantas.

Planifique el jardín de sus sueños con *LandDesigner:* hay multitud de plantas donde poder escoger

Una vez que ha terminado de trabajar con el diseño final, LandDesigner imprime una lista de materiales y una hoja de pedido de estos materiales a la empresa de floricultura asociada con el editor, Green Thumb Software.

El interfaz es bastante fácil de controlar, cosa que es menos fácil en los principios del diseño de jardines. Pero en este caso debe analizar el coste que le va a suponer un Pentium en el presupuesto dedicado al jardín, ya que LandDesigner, como otros programas de CAD, funciona lentamente en ordenadores de menor potencia que un Pentium. Otra pega es que las plantillas para crear pequeñas huertas de verduras y hortalizas están abandonadas y no existe un documento sencillo a nuestra disposición para leer las recomendaciones a la hora de diseñar el jardín. Después de todo esto, LandDesigner no es la herramienta perfecta para el diseño del jardín, pero por lo que cuesta merece la pena tenerlo si su ambición no va más allá de hacer un sencillo jardincito.

Total LandDesigner

Pros: Es muy fácil diseñar bonitos paisajes y jardines; amplia sección sobre plantas.

Contras: Bajo rendimiento en máquinas inferiores a un Pentium.

Mejoras y Reparaciones: Simply House

Simply House (Windows, 45 dólares –aproximadamente 5.400 pesetas–) está desarrollado para ayudarnos en las mejoras y reparaciones del hogar más que en darnos herramientas para crearnos una nueva, como los dos programas anteriores hacían. Su punto fuerte es que incorporan consejos de expertos de Stanley, la marca de herramientas más conocida en Estados Unidos.

Basado en el best-seller *"The Stanley Complete Step-by-Step Book of Home Repair and Improvement"*, el *Simply House* de 4Home Productions contiene alrededor de 500 páginas de artículos, 100 animaciones y 1.400 ilustraciones muy bien dibujadas. Para llegar hasta ellas tiene que ir explorando por una casa virtual hasta encontrar un área en la que necesite hacer una reparación o mejora. El que sea lo suficientemente impaciente para intentar hacer algunos de los proyectos tratados en el texto –reemplazar una puerta de garaje, instalar una lámpara, reparar un adorno– necesita este tipo de búsqueda. Puede activar una barra de menús que le permiten acceder directamente a cada uno de los artículos, pero con esto se vuelve a una especie de libro en disco con unas cuantas animaciones. Sin un Pentium, también altamente recomendado para este título, su obtiene un tiempo de respuesta muy elevado (o sea, lento) como para



***Simply House*: Artículos escritos por los expertos en el hogar de la casa Stanley cubren temas como, por ejemplo, arreglar la puerta de su garaje.**

terminar mordiéndose las uñas. Como resumen, Simply House ofrece una serie de buenos consejos acompañados de diagramas claros, pero francamente no es significantemente mejor que el libro en el que está basado, que por cierto es mucho más barato. Como complemento de marketing para el disco se incluye un bono de 65 dólares –aproximadamente 7.800 pesetas– para comprar en Stanley, pero los mismos bonos vienen también con el libro, pero es solamente un incentivo si va a comprar productos Stanley. Finalmente decir que no puede llevarse la guía en CD-ROM fuera de la casa para seguir sus instrucciones ni siquiera a su taller, es una de las desventajas de un CD-ROM frente a un libro.



***Simply House*: Compruebe las características del programa en esta confortable sala de estar.**

Para finalizar

Si no está satisfecho con estos títulos, existen muchos más dónde escoger. MyHouse de la empresa DesignWare, un programa de diseño que sigue la línea del 3D Home Architect y del Expert Home Design Series, y el CD-ROM The Hombuyer´s Guide de la empresa Hearst New Media que le ayudará a evaluar sus necesidades de vivienda y compararlas con las existentes en el mercado que estará disponible en un futuro próximo.

No busque estos CD-ROM en la tienda de herramientas donde compra habitualmente, ya que no venden ningún tipo de software por ahora. Tendrá que desabrocharse su cinturón de herramientas, montarse en su furgoneta y dirigirse a una tienda de ordenadores para comprar algunos de estos programas del tipo CAD. Merece realmente la pena si lo que quiere es hacerse unos bocetos para enseñárselos a un arquitecto o un constructor. Si lo que está buscando son trucos y guías para pequeñas reparaciones y mejoras en su casa, le recomiendo que vaya a su librería habitual y busque buenos libros ya que la mayoría de estos CD-ROM están aún, y nunca mejor dicho, en obras.

Total Simply House

Pros: Repleto de buenos trucos; interfaz sencillo.

Contras: Si no trabaja en un Pentium irá muy lento; no es mucho mejor que el libro.

The Martin Short HomeSafe CD

¿Le reconoce? Es el presentador de su propio CD-ROM sobre la seguridad en el hogar.

Un escenario propio de una pesadilla: su hijo gatea por la cocina; ¡cuantas cosas bonitas para ver y tocar!; en el suelo una botella de detergente abierta; cuchillos colgados con la punta hacia abajo; un horno caliente abierto; y la clásica olla con sopa caliente justo al borde de la cocina y con el mango hacia afuera. Puede pensar que sólo un diablo puede dejar todo eso al alcance de los niños, pero sin llevarnos a engaños la casa es de los lugares donde con más frecuencia los niños sufren accidentes serios. Afortunadamente, un hogar seguro es fácil de conseguir con un poco de conocimiento y lógica –y el *Martin Short HomeSafe* CD de la empresa Microforum (Windows/DOS, 49,95 dólares –aproximadamente 6.000 pesetas–)–.

El Comedian Short le lleva por un paseo a todas las habitaciones de una casa típica mostrándole todas las cosas que usted cree que son seguras pero que en realidad no lo son. Aprenderá muchísimas cosas sin desperdicio alguno, incluyendo cómo diseñar una cocina a prueba de niños, como asegurarse de que el área alrededor de la piscina es segura y a identificar los productos venenosos. La animación refuerza los puntos a destacar en las secuencias de vídeo.



¿Es capaz de encontrar todos los peligros que existen y eliminarlos?

Además hay numerosos tests para realizar, algunos para niños y otros para los adultos. Se puede imprimir también la lista de puntos a comprobar para la seguridad de su hogar.

Pero los fabricantes han introducido elementos odiosos como la pequeña "Band-Aid guy" que baila de un lado para otro cuando movemos el cursor por la pantalla y se congela impacientemente hasta que decides que vas a hacer. Y también está la tan mareante música tipo dibujos animados. Finalmente los tests son prácticamente para tontos y se repiten.

Sin atender a estas pegas, la posibilidad de que usted o su hijo aprenda algo que pueda hacerle salvar la vida hace que la pena.

Totalt HomeSafe

Pros: Repleto de buenos trucos para poner la casa a prueba de niños.

Contras: "Band-Aid guy".



Los Exquisitos Platos de

La Cocina Multimedia

Anne L. Tucker

Los libros de cocina en CD-ROM, de un par de años a esta parte, son bastante aburridos. Sin embargo, parece que los más recientes pueden considerarse hasta mejores que algunos de los escritos en papel.

Como bien es sabido, la cocina es una parte integral de la vida; algunas recetas nunca han sido escritas, pasando de generación en generación y de país en país, hasta llegar a nuestras cocinas; otras recetas, en cambio, están catalogadas y encuadernadas en innumerables volúmenes de cocina.

Los libros de cocina en CD-ROM pueden ser un excelente complemento a la gran variedad de libros, vídeos, revistas y programas televisados que nos ayudan a cocinar. La ventaja de estos CDs es que se puede ir a la velocidad que uno quiera, revisando e imprimiendo toda clase de información, las veces que sean necesarias.

Se puede encontrar algo para todos los gustos dentro de la variedad disponible. Los principiantes pueden utilizar los libros de cocina en CD-ROM como ayuda personal. Los más expertos tienen la posibilidad de divertirse con listas de compra ya programadas, calculadoras especiales para cocineros y funciones de búsqueda, que proporcionan más tiempo para la preparación de comidas creativas. Por esta razón, es mejor dejar los menús de comida preparada a un lado e intentar cocinar con uno de estos apetecibles CDs.

COOKING TO SEDUCE

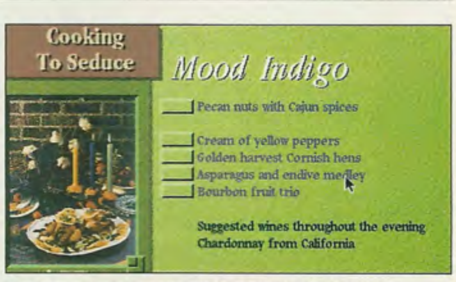
IDÓNEO PARA

Parejas de profesionales muy ocupados; esa persona a la que ha intentado impresionar durante meses; padres que han encontrado una persona con quien dejar a los hijos durante un fin de semana; o cualquiera que quiera enamorar.

Con los horarios laborables y el ritmo de vida que se lleva hoy en día, es casi imposible planear una cena romántica. Este CD-ROM para Mac de PROCOMAD, de Montreal, viene con ocho noches totalmente planificadas, con recetas, y contiene consejos para crear el ambiente perfecto e ideas geniales para regalos.

Por ejemplo, si selecciona Bajo el cielo de París, tendrá a su disposición una sencilla pero elegante velada para dos. Podrá ver una foto de la mesa puesta, con el menú, y sugerencias para bebidas. Si presiona dos veces en cualquier plato verá la receta como, por ejemplo, Estofado de ternera con hinojo o Pollo con fresas. Hasta recibirá la información nutritiva de cada plato. Quizá quiera escuchar la banda de sonido dando instrucciones precisas de cómo hacer cada plato. Este libro contiene 50 recetas para todas las ocasiones.

Cooking to Seduce ofrece abundantes consejos para hacer que su velada sea realmente especial. Esta especie de clase particular para aprender a hacer cenas románticas al estilo de las revistas de corazón, ha sido toda una inspiración, aunque desafortunadamente la mayor parte de la guía sólo consiste de segmentos de sonido sin un texto que acompañe.



***Seduce*: Pruebe con el "Ambiente Índigo" de Louisiana, que viene completo con la música de Cole Porter, un mantel color azul vivo, y un poco de especia de canjún.**



***Seduce*: "Fantasía" ofrece muchos regalos entre los que escoger y dar en el blanco: para ella una sencilla orquídea y para él una corbata de diseño floral.**

Seleccione Crear ambiente para ver una ciudad como París acompañada de un monólogo realmente estimulante, o Decoración para ver una cena francesa que incluye una cesta plateada para el vino, velas de cera de abeja, violetas tumbadas encima de un espejo para poner en el centro de la mesa, y un menú colocado dentro de un libro cuyo texto debería leerse antes de cenar. Y si busca diversión íntima para después de la cena, seleccione Música, Cine, o Lectura para encontrar títulos, autores y artistas que puedan encajar con sus gustos.

Tenga en cuenta que este producto está diseñado tanto para él como para ella, y que se complementa con una lista de posibles regalos para hombres, mujeres o para el gusto de ambos. Por ejemplo, en "Bajo el cielo de París", se sugiere para ella un frasco de perfume francés, un pañuelo de seda, o un ramo de violetas; y para él, una novela popular francesa, queso de la región, o bombones clásicos. Finalmente, para ambos, se sugiere un paraguas de colores para los paseos en el parque bajo la lluvia, o mejor aún, unos billetes a París.

Cooking to Seduce puede ser una herramienta valiosa para aquellos de nosotros a los que nos falta imaginación o tiempo libre. La comida está ideada para gourmets y a veces se necesitan ingredientes caros o poco usuales, como riñón de ternera, aceite de pipas de uva, o salsifí (que normalmente sólo se encuentra en tiendas especializadas).

Este libro de cocina en CD-ROM no es ninguna obra maestra de multimedia. Pero lo que le falta en aptitud tecnológica, se compensa con una cierta manera romántica y feliz de ver la vida.

Total Cooking to Seduce

Pros: Gran cantidad de ideas fantásticas para seducir un nuevo amor o revivir uno viejo.

Contras: Carencia de texto acompañante o fotografías; interfaz poco pulido.

4 PAWS OF CRAB

IDÓNEO PARA

El joven recién llegado a la ciudad ansioso de encontrar una excusa para visitar un mercado al aire libre; estudiantes que ya han viajado por otros países o que planean hacerlo; el gourmet con pasión por la filosofía y por las culturas extranjeras; gente que esté demasiado ansiosa por probar un nuevo restaurante Tailandés.



4 Paws: **En la sección de "Mercado Feliz" busque las fotos, las definiciones y usos de los típicos ingredientes tailandeses, como la berenjena local.**



4 Paws: **Cada plato está lleno de color, como esta receta de "Pollo con leche de coco", que es un sabroso ejemplo de la cocina tailandesa.**

Si vive dentro o cerca de un área metropolitana, lo más probable es que se haya dado cuenta del significante aumento de restaurantes y tiendas tailandesas. El estilo tailandés de comida asiática, dulce y picante, ha estimulado la imaginación y el paladar de los americanos.

4 Paws of Crab de Live Oaks Multimedia, parece capturar toda la fascinación por la comida y la cultura tailandesas. Contiene cuatro partes principales: Recipes, Mirrors, Happy Market, y Time Romp, y todas están acompañadas de fotos, citas y bandas de sonido.

Las recetas que se encuentran en este disco son artísticas y decorativas, tanto que los colores vivos de las fotos destacan en la pantalla. Para ver la preparación de cada plato paso a paso, seleccione el área de demostración. La selección es escasa, pero hay suficiente variedad como para despertar el apetito.

Seleccione Happy Market para aprender más sobre los ingredientes especiales. Podrá ver fotos, definiciones, historias y usos para estos artículos de comida. Si no puede encontrar alguna de las especias picantes, Live Oaks incluye una página para imprimir y pedir lo que necesite.

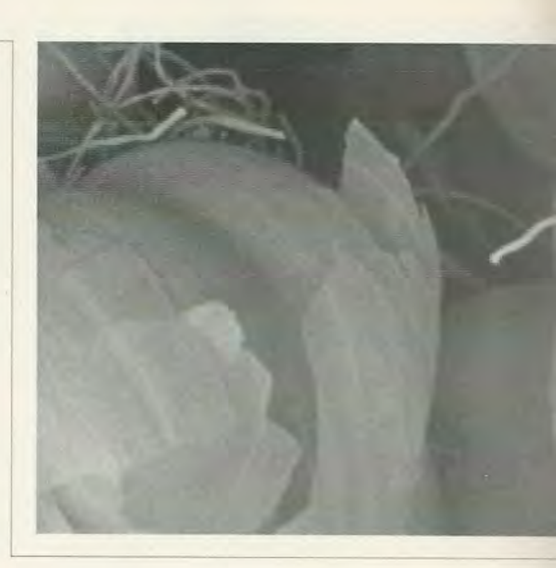
4 Paws también abre la puerta a la historia y la cultura tailandesa. Time Romp indica con precisión fechas históricas importantes para los EE.UU., y Tailandia, y podrá comparar el desarrollo de los dos países durante la misma época. Mirrors, las agendas gráficas de dos estudiantes de intercambio, describe cada nación a través de Nora, una chica americana, y Bird, un chico tailandés.

4 Paws of Crab intenta hacer de la cocina una alimentación para el cuerpo y la mente, aunque a veces su enfoque ecléctico es bastante pretencioso. Pero si está ansioso por probar su propia versión de Satay de pollo, o le apetece animar sus comidas, prepare algo auténticamente tailandés. Seguro que después le apetecerá comentar su experiencia con su familia y sus amigos.

Total 4 Paws of Crab

Pros: No se trata solamente de otra colección de recetas, sino también de un viaje a la cocina y cultura de Tailandia.

Contras: Se necesitan más recetas y menos decoración; escasean las recetas típicas tailandeses, como Mee Krob y Pad Thai.



THE FOUR SEASONS OF GOURMET FRENCH CUISINE Y THE ART OF MAKING GREAT PASTRIES

IDÓNEO PARA

El cocinero de nivel intermedio y avanzado, que cocina los fines de semana; cualquier persona a la que le guste recibir invitados en casa; aquellos que nunca llegaron a asistir a las clases de cocina; los más golosos.

Al principio, cuando ve el fabuloso embalaje de estos dos productos de Cambrix, lo primero que se le ocurre es romper el plástico e hincar los dientes inmediatamente a la elegante comida francesa. Desafortunadamente, ninguno de los dos discos consigue llegar a la



Great Pastries: **Escoja una receta de cualquier categoría de pasta que se le haya encaprichado.**



altura de sus expectativas culinarias. *The Four Seasons of Gourmet French Cuisine* es una colección de recetas muy elaboradas que deberían ser guardadas para una ocasión muy especial. Estos platos requieren bastante tiempo para comprar, cocinar, y preparar, si realmente pretende hacerlos bien.

Este disco de cocina para entornos Windows/Mac contiene 100 entradas; cada una ha sido catalogada según sus ingredientes, platos y según las estaciones. De esta manera, podrá iniciar una búsqueda utilizando cualquiera de estos criterios. En "French Cuisine" también se incluye una variedad de menús para diferentes temporadas del año, que se pueden buscar por meses. Cada mes ofrece opciones diferentes para aperitivos, primer y segundo platos y postre.

Para utilizar este disco y ver la receta, pulse sobre cualquier plato. Verá el tiempo de preparación, de cocción, el precio aproximado y el nivel de dificultad, junto con una lista de ingredientes y sugerencias para vino.

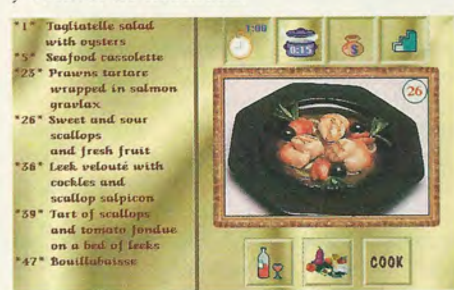
Ver las diapositivas de los platos preparados es una buena manera para preparar su paladar para estas delicias europeas. No obstante, después de ver algunos de estos platos artísticamente diseñados, puede que decida ahorrarse las molestias e ir a un restaurante francés.

Ver las diapositivas del "The Art of Making Great Pastries", también para Windows y Mac, es suficiente para que le dé a cualquiera una "sobredosis imaginaria" de azúcar. En otras palabras, no escoja este disco si está intentando evitar los dulces, pero sí si lo que está buscando es una guía completa de los postres más completos que jamas fueron confeccionados.

Nadie hace el último plato como los grandes reposteros franceses, y todos los clásicos están aquí. Primero, aprenda las técnicas básicas para preparar sus propias cremas, pasteles, y masa. Luego seleccione una receta para probar. Si quiere saber más acerca de un ingrediente en particular, "Grandes pastas" le ofrece un glosario con sugerencias sobre el chocolate, el coco, las bayas, etc. Si necesita ayuda a la hora de escoger un postre, utilice la herramienta de búsqueda para seleccionar una receta de acuerdo con los ingredientes, el tiempo disponible y el nivel de habilidad.

Soufflé Glacé (Frozen Soufflé)

Great Pastries: La preparación de unos de los postres podría ser todo un reto.



French Cuisine: Investigue esta selección de recetas que contienen mariscos.



French Cuisine: Seleccione cualquier cosa en esta foto y aparecerá una lista de recetas que contienen ese ingrediente.

Finalmente, no se preocupe si sus Napolitanas no le salen bien la primera vez. En el caso de los postres, la obra siempre resulta comestible.

Total Four Seasons

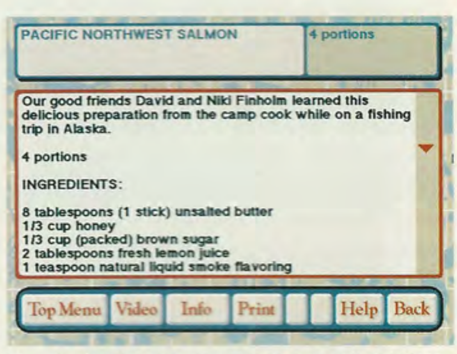
Pros: Los menús estacionales y elegantes son una idea imaginativa.

Contras: Carece de profundidad y versatilidad para los alumnos avanzados, pero es demasiado complejo para un novato.

Total Great Pastries

Pros: Las diapositivas le mandarán o bien a la cocina, o bien a la pastelería.

Cons: Necesita un mecanismo de búsqueda más básico; se tarda en encontrar la receta deseada.



New Basic Elements: El encanto especial del libro original no se refleja en este CD.

THE NEW BASICS ELECTRONIC COOKBOOK

IDÓNEO PARA

El aficionado empedernido al "Silver Palate"

El frío y anticuado diseño de la versión electrónica de este libro de cocina, que está basado en un libro de bolsillo muy popular, contrasta fuertemente con las cálidas y originales recetas de *The Silver Palate*, la famosa tienda de comestibles de Nueva York. Desilusiona ver que esta fortuita traducción digital, que sólo funciona en DOS, ha perdido casi toda su gracia.

Estimados autores como Julee Rosso y Sheila Lukins llenaron todos los

Total The New Basics Electronic Cookbook

Pros: "The Silver Palate" se encuentran en una base de datos manejable

Contras: Más difícil de utilizar que el libro de bolsillo.

rincones del libro original *The New Basics* con anécdotas personales, cuadros culinarios y secretos de la profesión. Esa casual distribución, salpicada con dibujos en negro, blanco y rojo, le daba viveza al libro.

No hay grandes similitudes entre la edición de Xiphias y el producto original. Todas las recetas siguen allí, con algunas de las sugerencias y unos vídeos, pero, a no ser que busque una base de datos de sus recetas favoritas de *The Silver Palate*, puede prescindir de este disco.

THE SOUTHERN LIVING COOKBOOK

Y THE MICRO KITCHEN COMPANION

IDÓNEO PARA

Recién casados con una gran cantidad de utensilios de cocina y carencia de recetas; el principiante o el gafado aspirante a cocinero; padres que necesiten planear unas cuantas comidas con antelación; el que vive en un piso comiendo tostadas y cereales; cocineros de todo tipo.



ONION MUM
Select a firm white or red onion; peel onion. Set onion on cutting board, root end down. Cut onion almost into quarters, slicing to within 1/4 inch of bottom. Continue slicing onion into smaller divisions, slicing to, but not through, bottom. Hold onion under warm running water, and gently separate sections. Place onion in ice water, and refrigerate at least 1 hour for onion to open. Drain well.

Southern Living: **Si se ha preguntado alguna vez cómo se hace un aro de cebolla como lo preparan en un restaurante..., aquí tiene el secreto.**



Southern Living: **Seleccione cualquier botón para ver la decoración de un pastel: es mucho más fácil de seguir que en una secuencia de fotos impresas.**

Si le gusta echar un vistazo a los libros de cocina, las guías de ocio y las revistas como *Southern Living*, reconocerá esta presentación de fotografías, que incluye cenas apetitosas, meriendas en el campo, y concursos de cocina, que aparecen en este CD-ROM.

El libro de cocina de "Southern Living", un disco basado en Windows de Lifestyle Software, es un surtido de más de 1.300 recetas favoritas, 400 fotografías en color, y 100 técnicas de cocinar, todos ilustrados con vídeo y banda de sonido. Al que le ponga delante este disco, y que encima le guste los libros viejos de cocina, enseguida se entusiasmará.

Primero, se le enseña cómo hacer una rosa de un tomate mediante un vídeo, después ve un corto de cómo doblar una servilleta para una ocasión formal, y luego se aprende a identificar los cubiertos con una guía fotográfica. A partir de entonces comienza la exploración. Estará asombrado por cómo una aburrida secuencia de fotos, vista en una página impresa, puede transmitir mucha información con un poco de ayuda de multimedia.



Kitchen Companion: **Ofrece una variedad de elementos multimedia de bastante ayuda, como cortos de vídeo, citas y fotografías.**

El libro de cocina de *Southern Living* hace muy fácil la preparación de comidas como *Sandwiches al tablero de damas* y panecillos imaginativos. Pero también existen otros elementos muy importantes en el disco, como las recetas en una base de datos que se puede utilizar con facilidad, información sobre utensilios de cocina e ingredientes, listas de menús planeados con antelación, y temas para recetas. Se puede ajustar el menú a la cantidad de personas que vayan a comer utilizando un archivo para la planificación de las comidas, y después se le puede añadir a una lista de compras que se puede imprimir. (La mayoría de libros de cocina en CD-ROM preparan una lista similar de ingredientes necesarios para la compra.)



Dado la variedad de libros de cocina en CD-ROM cuyas fuentes son dudosas y las recetas anticuadas, *Southern Living* se ha tomado el tiempo para investigar de nuevo y poner al día cada receta. Una característica particularmente útil es la Cooks Calculator, que incluye un gran número de funciones e incluso un aparato para medir la cantidad precisa de vegetales crudos para el número de platos que se cocine.

The Micro Kitchen Companion (también para Windows) es bastante similar a su equivalente *Southern Living* pero sin interfaz tan estilístico. El compañero, que incluye recetas de *A Taste for All Seasons y New Currents in American Cuisine*, viene con el formato de una base de datos –escoja ver los contenidos en la



lista que se incluye–. Las recetas están en una lista fácil de manejar y con una gran variedad de opciones en la barra de herramientas. Con presionar un botón puede cambiar el tamaño visual de una receta, hacer una lista de compra añadir un plato a su programador. Por ejemplo, para preparar Salmón curado, vea primero el vídeo de cómo cortar y quitarle las espinas al pescado.

Las recetas de *The Micro Kitchen Companion* son abundantes y fiables. Este disco también ofrece una manera fácil y organizada de crear entradas particulares, editarlas y guardarlas en su propio libro de cocina. No existe una mejor manera de reemplazar esas viejas fichas y hojas sueltas que están metidas en libros y cajones. Con este programa, y cuando un amigo le pregunta de qué está hecho su Ponche navideño, puede imprimir la receta adecuada en cuestión de segundos.

Total Southern Living

Pros: El primer libro de cocina en CD-ROM que es superior a su equivalente en impreso.

Contras: Podría incluir más de los elementos visuales al estilo de la revista "Southern Living".

Total Micro Kitchen

Pros: Es una buena introducción a los básicos de la cocina y fácil de seguir.

Contras: Carece de personalidad y de gusto visual, con un interfaz bastante estéril.

Para Complementar la Comida Perfecta



Bartender Guide: **Es lo último en cuanto a recetas, utensilios y técnicas.**

Ninguna comida, merienda o cena está completa sin la bebida adecuada. Ahora, en CD-ROM, están disponibles dos nuevos discos para que pueda preparar la bebida apropiada. The Complete World Bartender es el equivalente a un curso de barman a distancia y con el cual aprenderá cómo preparar un martini, como escoger un buen vino de mesa y mucho más.



Bartender Guide: **Utilice un vaso largo para la bebida "Chapel Hill".**

Insoft ha incluido todos los campos en la Guía (Windows/Mac), hasta los anuncios que polemizan el tema de beber responsablemente. Puede buscar una bebida por su nombre, tipo o por ingrediente, o también puede escoger recetas bajas en calorías o sin alcohol. Las técnicas vistas en los vídeos le enseñarán una variedad de preparaciones, que incluyen como escarchar vasos y abrir champán.

Tools and Glasses y Stocking and Planning le darán una lista de lo que necesita para empezar. Para más instrucciones, vea las secciones de Liqueurs, Pousee-cafe y Wines. Los cientos de recetas, el diccionario de bebidas, la calculadora de bebidas especialmente para fiestas y el gráfico especifico para crear capas distintas en sus bebidas favoritas, hacen que The Complete World Bartender sea todo un éxito.



Digital Bar: **Intente combinar sus propias bebidas después de ver hacerlo al profesional.**

Si ya conoce los combinados básicos y necesita más recetas de bebidas, investigue The Digital Bar, en Windows de Bindernagel-Ross New Media. ¿Quiere probar una bebida nueva? ¿Por qué no algo un poco más fuerte? Puede encontrar una gran cantidad de bebidas en The Digital Bar. Con sus cientos de populares y poco usuales recetas, esto divertirá a cualquiera que vaya a tener una fiesta.



Digital Bar: **La receta indica el tipo de vaso y la guarnición para la bebida.**

También puede refrescar su memoria en cuanto a los conceptos básicos, como, por ejemplo, enfriar y escarchar vasos, flamear y filtrar bebidas, y componer guarniciones. Para todo tipo de información, desplácese por la lista de títulos, buscando una bebida en particular, o vea uno de los 16 cócteles clásicos o exóticos que se preparan en pantalla. Algunas de estas recetas desconcertará hasta a su barman favorito.

Total Bartender Guide

Pros: La mejor guía para los barman.

Contras: Más vídeos sobre la preparación específica de las bebidas.

Total Digital Bar

Pros: Una interesante selección de bebidas combinadas.

Contras: Falta información sobre técnicas, ingredientes.



Programas de Edición en CD-ROM

Un programa de edición en CD-ROM puede poner en sus manos todos los elementos necesarios para realizar desde una tarjeta de cumpleaños para su tía abuela preferida hasta un cartel para recaudar fondos para una asociación benéfica. Pero no todos los CDs nos ofrecen las mismas técnicas...

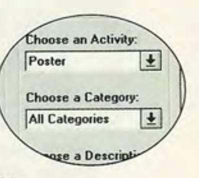


Usted puede tener su ordenador multimedia; puede incluso tener un escáner y una impresora a color. Algunas herramientas creativas de software le permiten a usted y a su familia hacer felicitaciones personales, carteles e invitaciones para sus amigos y allegados. Sin embargo, se necesita una herramienta adecuada para sacar el mayor partido a su ordenador, según descubrí explorando tres de los últimos programas de edición en CD-ROM basados en entorno Windows. Con el fin de juzgar estos programas y demostrar sus cualidades, realicé dos proyectos característicos con cada programa. El primer proyecto consistía en diseñar un tarjeta en forma de díptico. El segundo, un folleto, se diseñó para ser impreso en una única página de 21,59 x 27,94 centímetros.

Peter Scisco

Diseño exclusivo

CARDSHOPPLUS! DELUXE



CardshopPlus Deluxe, de Mindscape, está diseñado para tarjetas de felicitación en general. No obstante, también le permite crear otros productos de edición útiles como carteles o diplomas. El proceso de diseño se basa en plantillas para ilustraciones, bocetos y texto.

El primer paso al diseñar mi tarjeta de cumpleaños fue elegir Día de San Patricio en la barra de herramientas de Ocasión situada en la parte superior de la pantalla. Un segundo grupo de iconos, denominado la Paleta de Tarjetas y situado en el extremo derecho de la pantalla, proporcionaba diversos estilos de bocetos. Por último, examiné las felicitaciones grabadas en el Área de Mensajes, que recordaba a aquellas tarjetas estereotipadas que se pueden encontrar en cualquier papelería.

Debido a la inexistencia de guías en pantalla, cuadros de diálogo desplegables o cuadros con indicaciones, me encontré pulsando aquí y allá intentado averiguar la forma de relacionar las diferentes opciones y los comandos. La única parte del diseño en la que parecía fácil navegar era el libro de direcciones interno del programa. Decidí entonces ignorar las plantillas prediseñadas y empecé a trabajar desde el principio. Y tuve mejor suerte, sobre todo al diseñar mi folleto. Dos elementos me ayudaron en mi trabajo: primero, una herramienta de búsqueda me permitió encontrar ilustraciones y mensajes apropiados en el CD, seleccionándolos según la ocasión, la actividad y la descripción.

Otro recurso que resultó de utilidad fue el soporte del programa para Photo CD de imágenes externas de mapas de bits. Sin embargo, tuve que hacer algún que otro trabajo extra con el Paintbrush de Windows para incorporar un ilustración PCX a mi expositor. Si lo único que pretende es crear tarjetas o carteles rápidamente y por poco dinero, las plantillas prediseñadas de este paquete harán casi todo el trabajo por usted.

Total CardShopPlus! Deluxe

Pros: Incluye diseños para tarjetas, ilustraciones, bocetos y diferentes criterios para hacer tarjetas rápidamente.

Contras: Las búsquedas son lentas y tiene demasiados botones en pantalla.

Diseñador amateur

STATIONERY STORE

Stationery Store, de DogByte Development, se centra en unas cuantas tareas sencillas para crear tarjetas, diseños de papelería y sobres que pueden utilizarse para notas personales o de negocios. Por desgracia, el campo que comprenden estos proyectos es algo limitado, por lo que habrá de hacer adaptaciones si quiere sacar más provecho de su paquete de edición.

Adaptar los diseños que incorpora este programa no es tan fácil como parece. Las tarjetas de felicitación para ocasiones especiales se limitaban a algunos días festivos, a comunicar algún suceso (como el nacimiento de un niño) o invitaciones. Pese a ello, decidí seguir adelante. Esta decisión también me trajo dificultades, ya que importar gráficos determinados resultaba aburrido. No tuve problemas para importar ficheros WMF y BMP, pero sí a la hora de mostrar los gráficos en la pantalla, incluyendo ilustraciones propias del programa como "sellos". Generalmente, la mayoría de los programas de edición muestran un contorno, es decir, la imagen aparece dentro de un recuadro. Este recuadro resulta útil para mover o editar una imagen. Sin embargo, *Stationery Store* no contiene herramientas para ajustar el tamaño de las ilustraciones o cambiarlas de posición, lo que hace que el proceso de importar gráficos resulte incómodo, si no imposible.

Si lo que se quiere es diseñar membretes, adornar las cartas con diseños gráficos o crear sobres en color, el programa es realmente útil; pero cuando se trata de diseñar un cartel, un calendario o cualquier otra publicación informativa, es preferible utilizar alguno de los otros programas que reseñamos en este artículo.

En cuanto a los aspectos positivos de *Stationery Store*, puede decirse que incluye el mejor administrador de agendas de los tres programas que aquí se revisan. Además, el procesador de textos que incorpora Stationery Store le permite diseñar y componer una carta con un sólo programa.

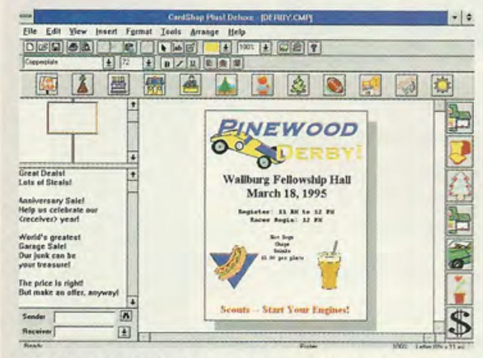
Total Stationery Store	
Pros:	Idóneo para diseñar membretes tradicionales y sobres.
Contras:	Flojo en cuanto al diseño de tarjetas, carteles, calendarios, etc.

El Maestro del Diseño

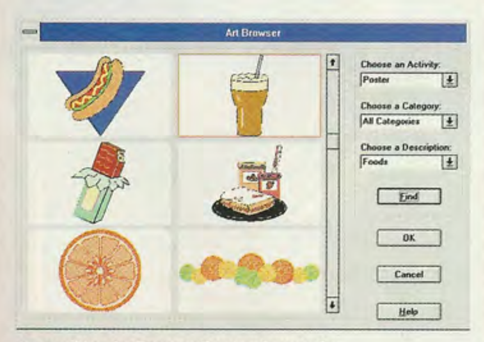
PRINTMASTER GOLD

Este ambicioso programa de edición hace un extenso uso de la narración para guiarle a través de cada uno de los pasos durante la tarea que esté realizando. Cuando cargué el programa para

CARDSHOPPLUS! DELUXE

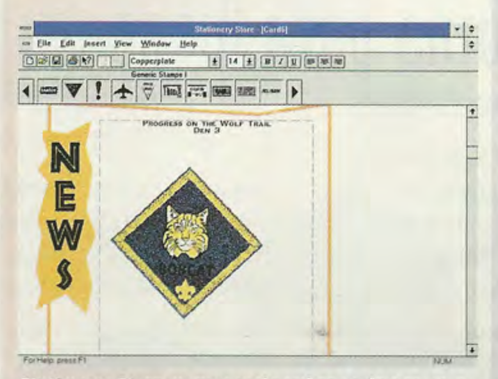


Olvídese de todos esos iconos y botones de *CardShopPlus! Deluxe*. Tendrá más suerte si diseña un cartel informativo.

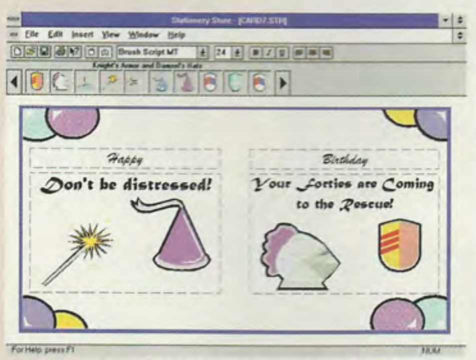


La opción de Buscar Ilustraciones de *CardShopPlus! Deluxe* le ahorra el trabajo de tener que mirar largas listas de nombres de archivos.

STATIONERY STORE

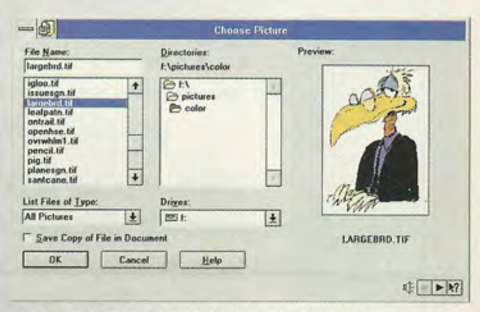


***Stationery Store* no proporciona herramientas para ajustar el tamaño o la posición de las imágenes.**



Aunque no pueda crear justamente la tarjeta que quiere, *Stationery Store* le permite crear felicitaciones de cumpleaños de gran colorido.

PRINTMASTER GOLD



Puede obtener más de 1.600 ilustraciones en *PrintMaster Gold*, pero sin una buena herramienta de búsqueda, se verá limitado a la ventana de avances.



La ayuda que proporciona *PrintMaster Gold* a través de la narración facilita el uso de herramientas avanzadas.

diseñar una tarjeta de cumpleaños me di cuenta de que las tarjetas prediseñadas que incluye son más limitadas que las de *CardShopPlus! Deluxe*. Podía hacer uso de plantillas de diseños para cumpleaños, aniversarios y algunos días festivos, todas de carácter muy general. Para hacer trabajos realmente originales, tendrá que crear sus propios diseños desde el principio, lo cual tampoco supone un problema, ya que podrá contar con todas las herramientas que necesite aunque, eso sí, le llevará un tiempo considerable. Afortunadamente, la guía narrada agilizará el aprendizaje de los novatos o de los que utilicen el programa por primera vez.

Para hacer mi tarjeta, primero creé un fondo al que luego añadí imágenes y texto. A diferencia de *CardShopPlus! Deluxe*, no obstante, *PrintMaster Gold* no ofrece una herramienta de búsqueda tradicional. El hecho de presentar avances evita el tener que adivinar a la hora de escoger una ilustración, pero resulta frustrante tener que mirar toda la lista de directorios.

Para elaborar un folleto, hay que seguir el mismo patrón que para hacer una tarjeta. Primero establecer la orientación de lo que se va a editar (retrato o paisaje); después crear un fondo y trabajar a partir de él. Las herramientas disponibles en *PrintMaster Gold* están mucho más avanzadas que las de los otros productos que se comentan aquí, sobre todo en lo referente a colocar las imágenes. Por otro lado, el programa soporta varios tipos diferentes de ilustraciones, incluidos formatos conocidos como PCX y GIF.

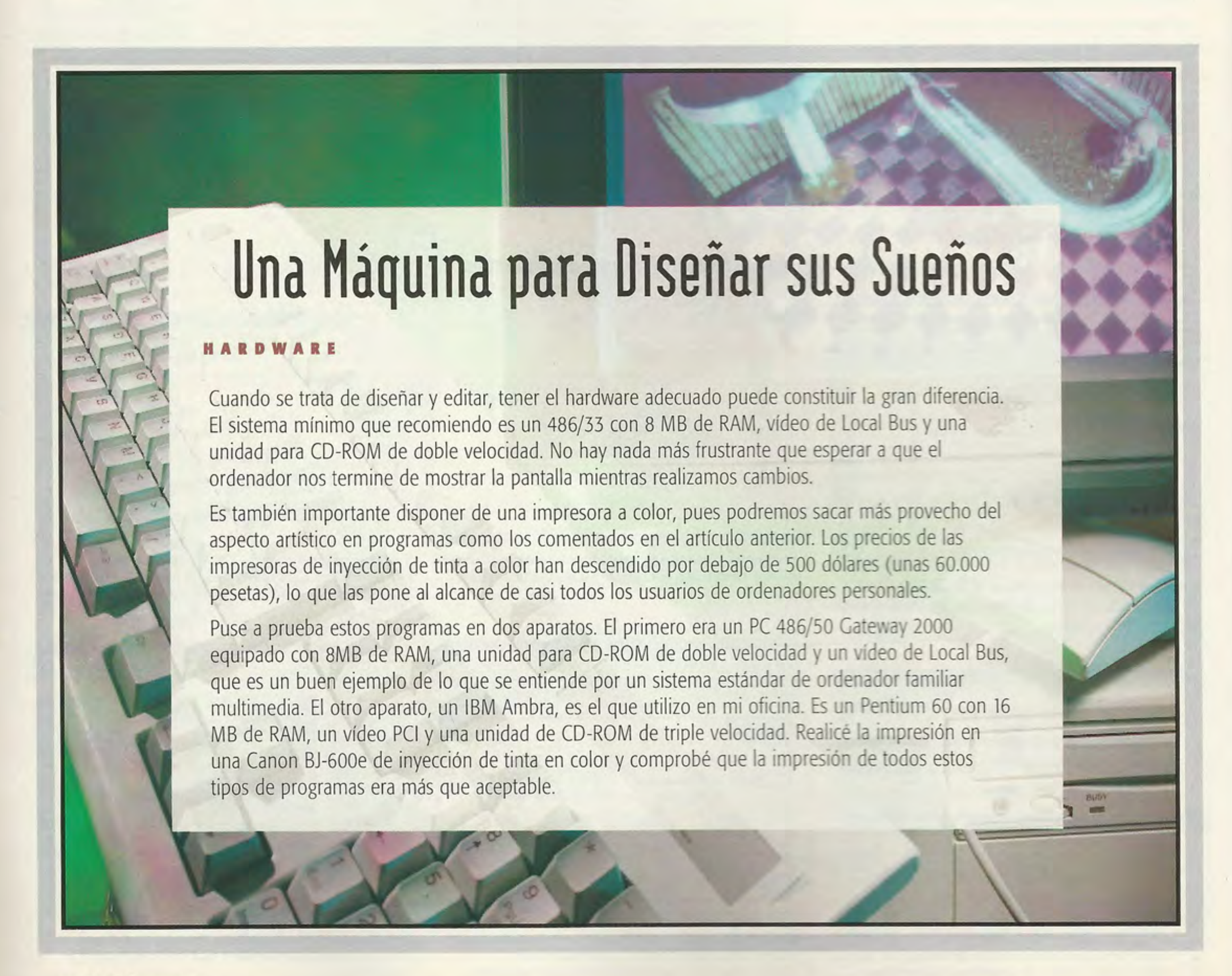
Las herramientas para hacer la composición de imágenes son también más potentes que las de los otros dos productos.

PrintMaster Gold es la elección idónea si lo que busca es un programa de edición capaz de elaborar cualquier tipo de trabajo. Lleva el mismo tiempo de aprendizaje que los otros dos programas comentados, pero proporciona una mayor flexibilidad y control artístico del que podrá encontrar en cualquier otro programa de edición más económico.

Total PrintMaster Gold ●●●●

Pros: Una valiosa narración ayuda a los principiantes a seguir cada paso. Contiene abundantes herramientas de diseño.

Contras: Dominar todas las herramientas requiere atención y tiempo.



Una Máquina para Diseñar sus Sueños

HARDWARE

Cuando se trata de diseñar y editar, tener el hardware adecuado puede constituir la gran diferencia. El sistema mínimo que recomiendo es un 486/33 con 8 MB de RAM, vídeo de Local Bus y una unidad para CD-ROM de doble velocidad. No hay nada más frustrante que esperar a que el ordenador nos termine de mostrar la pantalla mientras realizamos cambios.

Es también importante disponer de una impresora a color, pues podremos sacar más provecho del aspecto artístico en programas como los comentados en el artículo anterior. Los precios de las impresoras de inyección de tinta a color han descendido por debajo de 500 dólares (unas 60.000 pesetas), lo que las pone al alcance de casi todos los usuarios de ordenadores personales.

Puse a prueba estos programas en dos aparatos. El primero era un PC 486/50 Gateway 2000 equipado con 8MB de RAM, una unidad para CD-ROM de doble velocidad y un vídeo de Local Bus, que es un buen ejemplo de lo que se entiende por un sistema estándar de ordenador familiar multimedia. El otro aparato, un IBM Ambra, es el que utilizo en mi oficina. Es un Pentium 60 con 16 MB de RAM, un vídeo PCI y una unidad de CD-ROM de triple velocidad. Realicé la impresión en una Canon BJ-600e de inyección de tinta en color y comprobé que la impresión de todos estos tipos de programas era más que aceptable.

¡PRIMICIA MUNDIAL!
Por primera vez una revista incluye una PELÍCULA COMPLETA
en formato de vídeo digital MPEGy AVI



pcmanía PC CD-ROM

Bienvenido, Míster Marshall

1

2CD-ROMs
conteniendo
la película
"BIENVENIDO, MÍSTER MARSHALL"



Y además:

- **ENCORE:** convierte tu PC en un estudio musical
- **ESPECIAL MPEG:** la tecnología de compresión más avanzada para vídeo digital.
- **Videoblaster RT-300** para crear tus propios vídeos

Cómprate PCmanía que este mes está de postín. Te lo digo yo, que soy el alcalde

UNA PELICULA CON HISTORIA
Bienvenido, Míster Marshall
EN UN FORMATO CON FUTURO

A la venta en tu quiosco por sólo 995 Ptas.

pcmanía la revista práctica para usuarios de PC

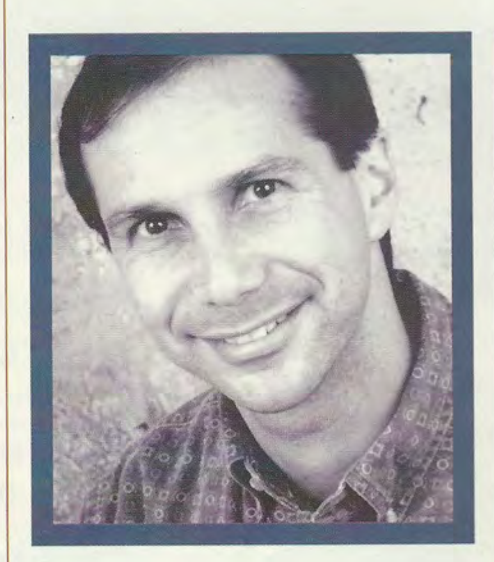


En pocos años, Bill Gross ha conseguido hacer de Knowledge Adventure una de las editoras de productos de entretenimiento y educación más respetadas de toda la industria.

Knowledge Adventure:

De los textos científicos al Multimedia

"Siento una presión enorme por cumplir mi compromiso sobre la "no-violencia" en nuestros productos. Podríamos duplicar las ventas". Bill Gross, Presidente de Knowledge Adventure.



Anne Gregor

Es sábado por la mañana en la sede de CompUSA, en Fountain Valley, un barrio de Los Ángeles. Una multitud se empieza a arremolinar en un stand de demostraciones en la sección de software de estos almacenes. Los empleados de la empresa editora de software Knowledge Adventure enseñan al público escenas de *Jump Start Kindergarten*, uno de los primeros programa educativos que se vendió muy bien en las pasadas vacaciones. El público no duda en preguntar hasta lo más simple. Estos "guerreros de fin de semana" de Knowledge Adventure responden a todas las cuestiones atentamente. Ninguna pregunta queda sin respuesta. Este inquieto presidente saltó a la escena de la edición de software en 1991 con un programa llamado Knowledge Adventure, un tour por el pensamiento occidental que mostraba de todo, desde la creación del universo hasta la muerte de Sherlock Holmes. El contenido del producto causaba respeto, pero lo que realmente llenó de asombro a la industria del software fue la habilidad de interrelacionar sonido, texto y gráficos en 5 disquetes de 5 y un cuarto. Gross ha creado su propia tecnología de compresión resultado de esta ambición de crear el mejor software en pocos disquetes que se ha visto en el mercado hasta la fecha.

Al igual que los muchos líderes de otras empresas de software, el trabajo original de Gross va más allá de la infraestructura normal de las empresas. Después de vender un programa llamado *Magellan for a tidy sum*, estaba buscando ideas nuevas. Él y su hermano Larry habían desarrollado y vendido un programa a Lotus Corporation que hacía más fácil de utilizar su Lotus 1-2-3. Esta pareja mostró ya desde que eran pequeños una clara tendencia a los negocios, montando uno de reventa de tabletas de chocolate en el colegio. Continuaron sus negocios mientras estudiaban en el California Institute of Technology en Pasadena.

En el verano de 1991, el joven Gross estaba en su habitación con algunos amigos después de haber visto el CD-ROM Beethoven de la empresa Voyager dijo: "Estoy impresionado de lo bueno que es este CD-ROM sobre Beethoven. Me ha permitido descubrir cosas maravillosas por mí mismo y de una forma entretenida y amena". El entusiasmo de Gross se vio alimentado por el interés por los ordenadores de su hijo David de sólo 4 años de edad. En un año ha creado una gran empresa de software que ha sacado al mercado cinco productos, en los cuales se incluye el *Space Adventure* (*La Aventura del Espacio*), el primero producto en disquetes que contenía imágenes de vídeo.

La Aventura del Espacio es sólo uno de los productos de los que consta la serie más conocida de Knowledge Adventure. Cada título de esta colección se empaquetó en cajas hexagonales e invitaban al los usuarios a embarcarse en un viaje a través de los mundos de la ciencia, aviación, insectos, el



El nuevo título de Knowledge Adventure, Spider Man, permite a los niños hacer dibujos animados. Este CD-ROM interactivo, que apunta a una nueva dirección en los productos educativos de la empresa, será comercializado estrictamente como un producto de entretenimiento.

cuerpo humano, submarino y del espacio.

Otras empresas comenzaron a recibir noticias de los logros de Knowledge Adventure, la empresa de Gross. Justamente después de un año de que Knowledge Adventure comenzara a funcionar, "desafió" a Microsoft para competir con un producto de entretenimiento y educación acerca de los dinosaurios.

Knowledge Adventure había anunciado su título sobre los dinosaurios antes que lo hiciera Microsoft, pero los analistas técnicos comentaron que el título de Microsoft era más ambicioso. La respuesta de Knowledge mantuvo la competición temporalmente. "Se está convirtiendo en un tema deliciosamente serio", dice Gross apuntando que ciertas grandes empresas como Microsoft, Dorling Kindersley y Disney Corporation deben invertir grandes cantidades de dinero y esperar mucho tiempo antes de obtener algún beneficio. Estas empresas suelen subcontratar a otras para desarrollar los productos de su marca.

Las pasadas Navidades se convirtieron en el campo de pruebas ideal para Gross. Knowledge había encargado distribuir miles de paquetes de su Enciclopedia para niños, "Random House Kids' Encyclopedia a los clubes SAM en todos los Estados Unidos el fin de semana de "Acción de Gracias". Cuando los productos caen en las listas de ventas, esta "familia" se acelera. Se trabaja contra el reloj. En una acción desesperada al final, Knowledge fletó 20 aviones DC9 para distribuir el software completo a todos los puntos de venta de SAM. "Nos gastamos 25.000 dólares para ingresar 250.000" nos dijo Gross prudentemente. La empresa también fue la primera en tener una enciclopedia para niños antes de Navidad.

La enciclopedia marcó un punto de inflexión en la estrategia de Knowledge Adventure. La empresa está intentando cambiar su interfaz tradicional e inyectarle más vida a sus productos de referencia. Algunos podrían llamarlo como el "Efecto Spielberg", refiriéndose a la relación económica y financiera que une a Gross con Spielberg".

Los primeros resultados o productos de este enlace llegaron las Navidades pasadas, cuando las tiendas se software vendieron el vídeo del Parque Jurásico con el producto en CD-ROM del Adventure's 3D Dinosaurs de Knowledge Adventure. Pero el primer programa desarrollado conjuntamente aparecerá este año junto con un cuento de la historia de Casper (el fantasma) desarrollado por Knowledge Adventure y que aparecerá conjuntamente con la presentación de la película de Spielberg acerca de este mismo tema.

Spielberg ha ayudado, y continúa haciéndolo, a crear y añadir personajes a los productos, un elemento que faltaba en los programas anteriores. En su última visita Spielberg echó un vistazo al producto 3D Body Adventure y dijo que el esqueleto debiera darse cuenta que no tiene nada encima. "Nosotros nunca habíamos pensado en ello", dijo Gross. "Él nos está dando ideas y herramientas creativas para desarrollar nuestros propios cuentos o historias".

N.Y.P.D. OFFICERS (DAY COLORS)

SERGEANT

Pero con la alianza Microsoft/DreamWorks, la relación de Spielberg con Knowledge Adventure ha sufrido un gran parón. Sólo continuará ayudando a Knowledge en sus últimos cinco productos que se encuentran ahora en pleno desarrollo. Spielberg ha anunciado que una vez que los cinco productos se encuentren en el mercado sus relación con Knowledge Adventure finalizará. Aún con la pérdida de Spielberg, Knowledge tiene sobre la mesa las ofertas de empresas como AT&T, Viacom, Random House y el grupo de inversión Mohr Davidow Ventures.

Parte de la atracción de Knowledge hacia los inversores es la promesa de Gross de mantener una política de no violencia en los productos, no habrá tiros en el software de Knowledge Adventure. Pasado un tiempo la empresa añadió 3D, más juegos, métodos rápidos de salida de las pantallas y sonidos pero, a diferencia de otras empresas desarrolladoras de software educativo, Knowledge Adventure siempre mira encima del hombro a los cartuchos de videojuegos.

"Siento una presión enorme para cumplir mi compromiso sobre los de la violencia. Podríamos duplicar las ventas", comenta Gross. Un boletín interno muestra una nota escrita a mano por un niño en la que se nos felicita por el programa de los dinosaurios y también se nos pide "que haya más luchas entre dinosaurios". Por contra, Knowledge Adventure experimenta con otros medios, como por ejemplo la inclusión "videos kids" en la enciclopedia Random House para niños.

Gross también ha formado el grupo de Los Aventureros (The Adventures) un club para niños que piensa llevar a Internet. La visión de Gross es que los usuarios se conecten a la Red para descubrir nueva información acerca de los temas que tratan sus productos. Los niños pueden ver la pisada de un dinosaurio o seguir una misión espacial al detalle. Gross, dice, hablando como un idealista, que podríamos ganar en entendimiento y en tolerancia..., o al menos hacernos más curiosos.

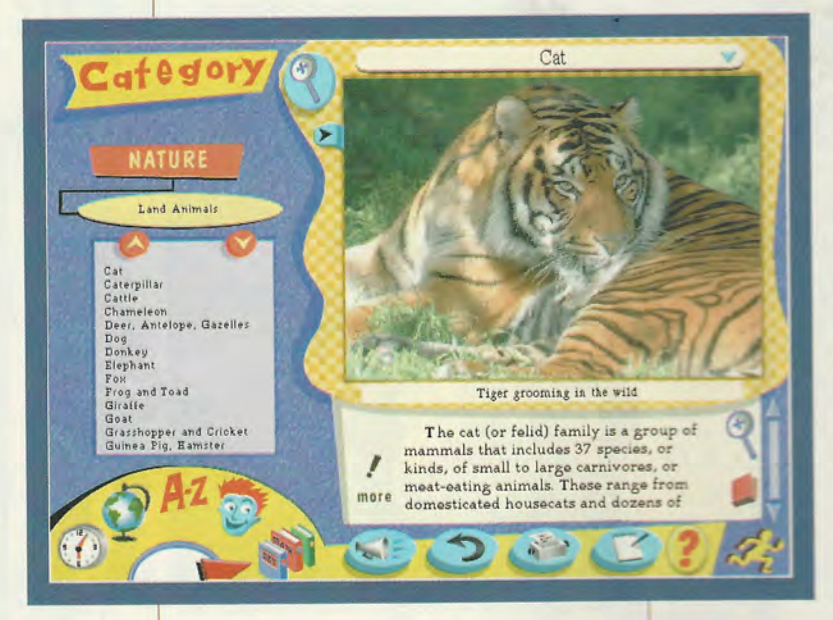
Desde un punto de vista empresarial Gross tiene que mantener su compromiso. Su nuevo título, Spider Man, un CD-ROM interactivo que permite a los niños hacer dibujos animados, no podemos describirlo como "no violento". Alguien que haya visto la serie de dibujos animados de televisión puede saber por qué. La empresa comercializa productos como Spider Man como programas estrictamente de entretenimiento, algo con lo que los niños se divierten. Otros títulos se encuadran en las categorías de productos de referencia o habilidad.

Después de varios años de producción ininterrumpida, la empresa se tomó un tiempo muerto el año pasado para reflexionar en sus objetivos

Los cinco nuevos productos lanzados en el último trimestre del año pasado se beneficiaron de un nuevo motor (software base) desarrollado por la empresa, la espina dorsal de su mejora tecnológica. "Gastamos un millón de dólares" comenta Gross. Los programadores rehicieron la forma de trabajar con el Micromind Director, una herramienta para desarrollar programas multimedia utilizada por muchas empresas. "Hemos creado un nuevo lenguaje de programación con instrucciones en inglés sencillo, su gramática y sus signos de puntuación" comenta de nuevo Gross.

Los buenos resultados se vieron a simple vista. Los nuevos programas de Knowledge Adventure funcionan bajo Windows, y no bajo DOS como lo hacían los anteriores. Fue una transición relativamente suave. Los tiempos de desarrollo se redujeron a la mitad. Las nuevas herramientas permiten la inclusión de nuevos elementos como los "video kids" que van andando de un lado para otro por la pantalla en las enciclopedias. Este año la empresa lanzará diez nuevos productos al mercado. Una vez más esperan romper con la barrera tecnológica. Para llegar a buen fin los diseñadores están trabajando con la empresa de efectos especiales DreamQuest, más conocida por sus trabajos pioneros en las películas como Abbys, La máscara o Desafío total.

La enciclopedia para niños de Random House fue el primer CD-ROM en salir al mercado sobre este tema. Gracias al trabajo contra el reloj del personal de Knowledge Adventure, lograron remontar su crisis en las ventas.



A diferencia de los demás ejecutivos de oficina, el espacio vital de Gross se ha encogido en proporción a la expansión de la empresa. Se sienta en una habitación que hace esquina ensombrecida por las librerías tan altas como el techo. Sus 150 empleados están hacinados de igual forma aprovechando cualquier espacio libre. Los encargados del soporte técnico trabajan muy duro, respondiendo llamadas de teléfono 12 horas al día y en fines de semana. La empresa también tiene sus líneas telefónicas abiertas el día de Navidad, para ayudar a los usuarios a instalar y ejecutar correctamente los productos en sus nuevos ordenadores. La colección de libros de curiosidades de la empresa está lleno de notas de agradecimiento de los clientes alabando la calidad del servicio técnico.

Mientras el equipo de Gross trabaja en los productos para este año, el enérgico presidente trabaja para el futuro. Para su forma de pensar, las conexiones interactivas estarán en alza (Internet) y el CD-ROM se debilitará. El entusiasmo de Gross se basa en la posibilidad abierta de interconectar miles de niños de todo el mundo a través de la red. Si Knowledge Adventure puede enseñar a los niños el gran equipo de trabajo que pueden ser, Gross verá cumplido el objetivo que se marcó cuando comenzó en 1991.



ANÁLISIS

LAS PUNTUACIONES

Todos los comentarios de CD-ROM MAGAZINE están clasificados sobre cinco puntos:

- ●●●●● = excelente
- ●●●● = bueno
- ●●● = normal
- ●● = deficiente
- ● = muy pobre
- N/C = no clasificable

Muchos de los títulos comentados en nuestra sección de análisis aparecen en EL CD-ROM. Busque este icono en los análisis para saber qué hay dentro del disco.

en el **CD-ROM**

DESTACADOS DEL MES

Divulgativos

78 Astroscopes



Puede que no crea nada en la astrología, pero este programa le despejará muchas de las dudas que continuamente se plantea.

Entretenimiento

84 Magic Carpet

Bullfrog y Electronic Arts se unen para crear un impresionante programa, en el que se mezclan componentes de rol y espectaculares escenas aéreas.



Educativos

103 Jump Start Kindergarten



Prepare a sus hijos para el futuro por medio de este programa, con el que aprenderán educativos y simpáticos juegos.

Aplicaciones

106 Lotus SmartSuite 3.0

Ya no es necesario que se gaste mucho dinero en distintos programas. Consiga todas las herramientas y la potencia que necesita con Lotus *SmartSuite 3.0*



LOS CRÍTICOS

Stephen Anzovin, colaborador que vive en Amherst, Massachusetts, es el autor de tres libros multimedia para Macintosh (Compute Books). Su trabajo más reciente es *The Green PC* (McGraw-Hill)

Charles Brannon, colaborador que vive en Greensboro, North Carolina, es programador, supervisor de redes, escritor y gurú tecnológico. Es el coautor del próximo *The Windows 95 Book* (Ventura Press).

Doug Brumley, ayudante de redacción de Game Players, una publicación de la misma editorial de *CD-ROM TODAY USA*. Anteriormente fue periodista deportivo.

Matthew Firme, editor de *PC Gamer*, una publicación hermana de *CD-ROM TODAY USA*.

Anne Gregor, redactora de la Costa Oeste de *CD-ROM TODAY USA*, vive en Los Angeles. Es una observadora crítica y activa de la industria multimedia.

Lisa M. Howie, ayudante de redacción de *CD-ROM TODAY USA*. Lisa entró a formar parte de nuestro equipo en 1994, tras graduarse en Periodismo por la Universidad de Missouri.

Steven Kent, un escritor de software de entretenimiento cuya columna CyberShop, distribuida por Los Angeles Times, aparece en 127 periódicos.

J. Blake Lambert, lleva diez años escribiendo sobre hardware y software para muchas publicaciones informáticas. Es escritor "free-lance" y músico profesional que vive en Greensboro, North Carolina.

Gary Meredith, es el editor del disco incluido en *CD-ROM TODAY USA*. Gary lleva más de cinco años escribiendo sobre juegos de ordenador.

T. Liam McDonald, colaborador que vive en Somerset, New Jersey, es el autor de dos libros, *The 7th Guest/11th Hour* y *Tom McDonald's Games Extravaganza* (Sybex Books).

Leslie Mizell, es la escritora más veterana de GP Publications. Ha trabajado como editora de varias revistas GP, incluyendo *Game Players* y *PC Entertainment*.

Joe Novicki, es el editor del disco de *PC Gamer*, una revista de la misma editorial de *CD-ROM TODAY USA*

James Piper, es el ayudante de edición del disco del *CD-ROM TODAY USA*.

Stephen Poole, es el director de *On-Line Services* para GP Publications. Steve ha trabajado como editor de *PC Entertainment* y de *PC Gamer*.

Phill Powell, es subdirector de *CD-ROM TODAY USA* y escribe, edita y compila la sección Noticias de cada número.

Dean Renninger, trabaja como "free-lance" para *CD-ROM TODAY USA*. Es el diseñador y editor de *Greensboro News & Record*.

Jeffrey Robinson, es "free-lance" que vive en Syracuse, New York. Se doctoró en Químicas y lleva un negocio de asesoría ambiental.

Peter Scisco, es colaborador de *CD-ROM TODAY USA* que vive en Winston-Salem, North Carolina. Pete es uno de los primeros editores de *Kids & Computers* y de *Compute Magazine*.

William R. Trotter, es el escritor más veterano de *PC Gamer*, una publicación hermana de *CD-ROM TODAY USA*. Escritor prolífico, es autor de seis libros, cuatro de los mismos de historia militar.

Anne L. Tucker, es la ayudante de redacción de *CD-ROM TODAY USA*. Se unió a nuestro equipo en 1994 tras trabajar con EPIC, una empresa de publicación de productos CD-ROM.

Todd Vaughn, es ayudante de redacción de *PC Gamer*.

David Wade, es redactor de *The Net*.

Kathy Yakal, editora y colaboradora que vive en Los Osos, California. Lleva escribiendo sobre aplicaciones de software desde 1983.

Información muy básica

Webster's Interactive Multimedia Encyclopedia

MAC/WINDOWS • Attica Cybernetics

Con tantas enciclopedias CD-ROM en el mercado, cabría suponer que cualquier editor de CD-ROM se lo pensaría dos veces antes de entrar en la arena con otro nuevo CD-ROM. Attica Cybernetics debería habérselo pensado mucho más antes de publicar *Webster's Interactive* Encyclopedia, la más pobre de las principales enciclopedias de divulgación en CD-ROM.

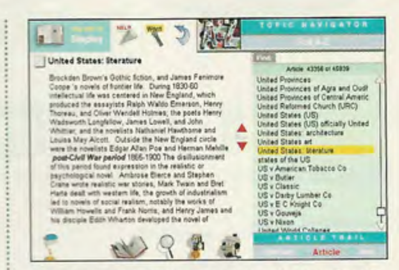
El objetivo de *Webster's* es conseguir la misma amplitud y profundidad de información que aparece en las enciclopedias de *Encarta, Compton's* y otras. Hay más de 34.000 palabras, 20.000 referencias, 3.500 ilustraciones, 30 minutos de vídeo y 150 secuencias de sonido. Algunas de estas cifras no son muy altas (la enciclopedia de *Compton's* tiene el doble de ilustraciones y vídeos, por ejemplo) pero están dentro de la media. *Webster's* ofrece además una cronología ilustrada, un atlas del mundo desplazante y un cuestionario on-line.

Pero donde realmente falla *Webster's* es en su pobre rendimiento, facilidad de uso y calidad de la información. Este es uno de los productos de divulgación más lentos que haya visto en mi vida; pasar de una característica a otra es interminable aunque se utilice la opción de instalación completa que se supone acelera el software. De hecho, me llevó menos tiempo buscar la misma información en mi enciclopedia de mesa. El problema estriba básicamente en los múltiples cambios de modalidad que deberá realizar, y en la cantidad de tiempo que estos implican. El Topic Navegator le ayuda a centrar sus búsquedas en determinados temas generales, pero para ver un mapa y leer un artículo deberá seguir yendo de un lado a otro, desde la vista del Atlas a la vista de Temas.

Aunque el interfaz es muy llamativo y utiliza iconos en 3D, mejor que mire atentamente la demo que es ejecutada automáticamente cuando se accede por primera vez al disco. Sin ella, quizá no consiga averiguar exactamente cómo funcionan algunas de las modalidades y botones. Lo que debería ser una de las herramientas más fuertes de cualquier enciclopedia, la característica "búsqueda", no funciona muy bien en este caso y es bastante incompleta. Este CD-ROM le ofrece Búsquedas, pero carece de filtros de búsqueda y de listas de temas principales. La característica de búsqueda rápida sólo funciona con el tema que esté tratando en ese momento, si se encuentra dentro del Topic Navegator. Para buscar por todos los artículos de la enciclopedia con el Buscador de Palabras, deberá pasar del modo de vista A a Z.

Cuando por fin encuentre la información deseada, quizá no le parezca muy atractiva. Una enciclopedia no debería simplemente listar la información, sino que debería ponerla en contexto y explicarla. En *Webster's Interactive Multimedia Encyclopedia* hay demasiados artículos que fracasan en este cometido tan básico. Seguro que a Noah Webster's no le gustaría mucho.

– Steven Anzovin



El texto completo aparece a la izquierda; a la derecha verá un índice.



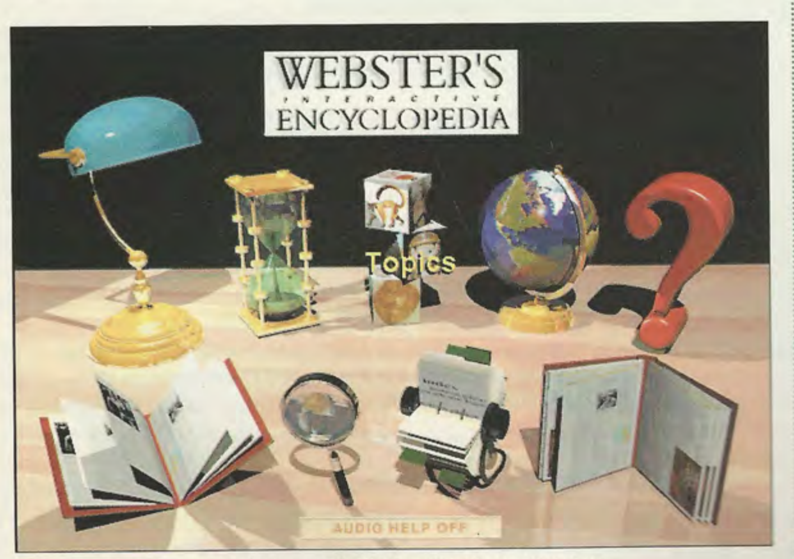
La cronología de *Webster's* es una de las mejores características de este CD.

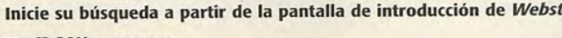


Quizá tenga que forzar su vista para leer los nombres del atlas.



Descubra algunos de los temas típicos de las enciclopedias impresas.




Inicie su búsqueda a partir de la pantalla de introducción de *Webster's*.

Total	
Pros:	Atlas; Cronología; Topic Navegator.
Contras:	Pobre rendimiento; interfaz confuso; desigual calidad de la información.

Un Camino Largo

Let's Go: The Budget Guide to Europe

WINDOWS • Compton's New Media

Rand McNally TripMaker

WINDOWS • Rand McNally

Para mí, las guías de viaje electrónicas tienen que alcanzar cotas muy altas y demostrar que son tan valiosas como sus adversarios impresos. Los libros son muy fáciles de hojear y muy apropiados para llevarlos de viaje. No todo el mundo tiene un ordenador portátil con CD-ROM. Ambos, Let´s Go: The Budget Guide to Europe y Rand McNally TripMaker, han intentado superar a las guías impresas añadiendo un menú de vídeos y lecciones de idiomas en The Budget Guide, y cálculos de kilómetros, distancias, tiempo y costes de viaje en TripMaker. Desgraciadamente, ninguno de ellos es lo bastante flexible e imaginativo como para salir corriendo a por él a la tienda de software más próxima.

Let´s Go: The Budget Guide to Europe combina información de un libro que lleva el mismo nombre con mapas, vídeos animados, y una lista de las palabras más usadas cuando se viaja, pronunciadas en francés, alemán, italiano y español. El formato sigue el diseño estándar de Compton´s con diagramas, textos, listas y dibujos. Cada segmento puede ser ampliado a pantalla completa.

Los vídeos del tamaño de un sello de correos y el atlas del mundo son una pérdida de tiempo. Por desgracia, las búsquedas se limitan a una palabra que acaba en demasiadas referencias irrelevantes. El texto no es lo bastante detallado como para que cumpla con las necesidades individuales.

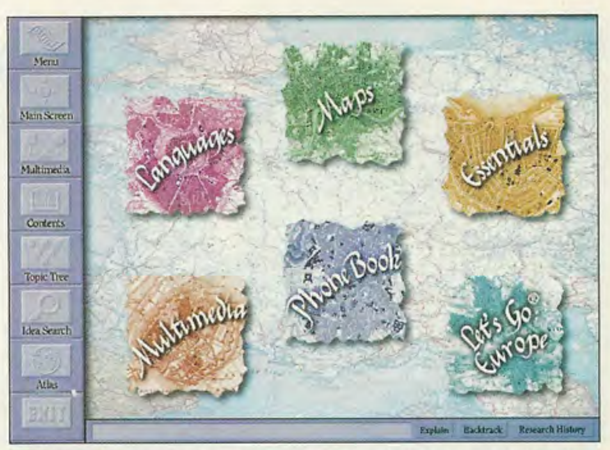
Globalmente, Rand McNally TripMaker realiza un buen trabajo al planear un viaje en automóvil por los EE.UU., Canadá y México. Una "Guía de Viaje" animada le llevará a través de una serie de cajas de diálogo que le pedirán el punto de inicio, el destino y las escalas. También se incluye el kilometraje, la velocidad, el presupuesto diario previsto, y si prefiere la ruta más corta, más rápida o la más bonita.

El programa le mostrará un itinerario paso a paso con referencias al Atlas de Carreteras de Rand McNally de 1995, incluido con el CD-ROM, además de ofrecerle la posibilidad de imprimirlo.

Desgraciadamente, TripMaker es un CD-ROM que utiliza cantidad de memoria, 17 MB en el disco duro si lo instala en su totalidad. Si elige la opción de instalación mínima, tendrá tiempo suficiente como para completar su viaje antes de que el programa confeccione e imprima una guía electrónicamente creada. TripMaker también tiene problemas con el módulo de las vistas. Los paquetes de Vacaciones incluyen un número limitado de lugares además de una serie de viajes en coche preprogramados. Si quiere puede añadirle dos bases de datos relacionadas con vacaciones de aventura y al aire libre, pero desplazarse por las listas es muy aburrido, la selección es bastante torpe y las descripciones no son muy atractivas. Además, si olvida pulsar el botón optimizar se encontrará merodeando de un lado a otro del continente. La información relacionada con el alojamiento se limita a las cadenas de hoteles y moteles principales, y no se menciona para nada lugares donde poder comer.

Hasta que los CD-ROM de viajes no sean más extensos y más fáciles de transportar, los libros de viajes ganarán siempre.

– Anne Gregor



Ojalá la información fuera tan interesante de leer como fáciles de acceder los puntos de entrada.

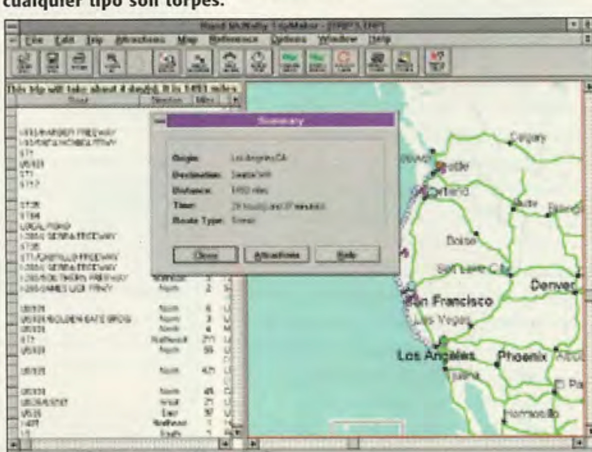

El texto no cambia automáticamente con las ilustraciones elegidas, creando confusión sobre la pantalla.



El diccionario de frases de viaje apenas ofrece información sobre la pronunciación.



Desplazarse por las listas de los distintos lugares lleva tiempo y las búsquedas de cualquier tipo son torpes.



Las cajas pueden ser modificadas de tamaño y los mapas ampliados para ver más detalladamente algunos lugares.

El amable "Brujo" planeará todos los aspectos de su viaje.



Total Let's Go: Europe

Pros: Interfaz familiar; visualización clara; información de viaje básica; lecciones de idiomas.

Contras: Contenido poco atractivo; capacidad de búsqueda mínima y carente de enfoque.

Total Rand McNally TripMaker

Pros: Base de datos amplia; una buena guía de viajes; y la posibilidad de imprimir un itinerario.

Contras: Cobertura de carreteras limitada; cantidad de memoria en el disco duro.

Amantes de la Historia

20th Century Video Almanac

D O S • The Software Toolworks

Si usted es un apasionado de la historia, la vida del pueblo americano y la repercusión que allí tuvieron los acontecimientos más importantes producidos en el resto del mundo en el siglo XX, este es su programa. Pero no piense que va a hacer un viaje a través de la historia de la mano de algún historiador, ya que los temas que se tratan en *20th Century Video Almanac* más parecen extraídos de artículos periodísticos que de los libros de historia.

La cronología del programa abarca desde la última década del siglo IX hasta los años 90, disponiendo de 2.090 artículos, de los cuales 162 tienen imágenes de vídeo asociadas. Imágenes éstas obtenidas de documentos televisivos con su sonido original.

Los gráficos que podemos contemplar a lo largo del programa son espectaculares, ya que todos los artículos disponen de una fotografía digitalizada a cerca del tema tratado. En cuanto al sonido, prácticamente brilla por su ausencia, ya que únicamente podemos sacar partido de nuestra tarjeta de audio, aunque, eso sí, el máximo, cuando visualicemos los vídeos que algunos de los artículos tienen asociados.

Los distintos artículos se componen de un título que nos orienta a cerca del contenido, la digitalización de una fotografía en la que se nos indica, mediante una pequeña señal, si dispone de un vídeo asociado, y el texto del artículo. En cuanto al manejo, hay que destacar su extrema sencillez, dado que la navegación por los menús del programa es muy ágil, estando en todo momento sumamente detalladas las funciones que nos es posible realizar. También disponemos en todos los menús de opciones para visualizar la última



Detalle del contenido sobre España.

pantalla utilizada y para regresar desde cualquier punto al menú principal.

Una vez dentro del menú principal, nos encontramos con cuatro opciones principales: Tiempo lineal, En este día, Dónde en el mundo y Biblioteca, además del icono "vuelta atrás" y el de salida del programa.

En el menú de "tiempo lineal" podemos desplazarnos a través de todos los artículos por orden cronológico. El avance lo podemos realizar artículo a artículo o por décadas, pudiendo también acceder a los vídeos asociados a determinados artículos.

En el apartado "En este día" se nos ofrece la posibilidad de, seleccionando un día y un mes, acceder a los hechos acaecidos en esa fecha a lo largo de los años.

Con la opción "Dónde en el tiempo" visualizaremos un mapa del mundo que, al seleccionar un continente, nos indicará sobre qué país queremos obtener información, seleccionando todos los artículos en los que se haga mención al país elegido.

En la sección "Biblioteca" disponemos de otras cuatro vías de acceso para consultar los distintos artículos. Por palabra, accediendo a todos los artículos que en su texto contengan una palabra determinada. Por materia, nos ofrece una relación de todos los documentos que traten sobre la materia, persona o nombre indicados. También podemos seleccionar una lista de artículos en función del tema que traten, éstos pueden ser "Política, guerra y desastres", con temas como el terremoto de San Francisco, la guerra civil española, la bomba atómica de Hiroshima, etc., "Deportes", haciendo una mayoritaria referencia a los deportes nacionales americanos como el béisbol, baloncesto, hockey sobre hielo y fútbol americano, "Gente", con información sobre personajes famosos en momentos importantes para el desarrollo de la historia, "Ciencia y tecnología", con documentos como la invención del Kinetoscopio por Thomas A. Edisson o la llegada a la Luna, y una sección de "Varios" donde se agrupan los



La era de Franco termina en España... Con este titular tan gráfico cierra este almanaque la dictadura franquista.

artículos que no se pueden alinear bajo ninguna de las categorías anteriores, como las crisis económicas. Por último, disponemos también de un índice de vídeos donde se engloban los 162 vídeos de que dispone el programa y podemos disfrutar del mayor despliegue de medios, tanto de vídeo como de audio, con la única salvedad de que el espacio reservado para la reproducción de los mismos es mínimo, quedando la mayor parte de la pantalla desaprovechada y perdiéndonos gran parte de detalles de los que podríamos haber disfrutado de haber aumentado el tamaño de la ventana de emisión del vídeo.



¿Se centra su interés en la historia de Europa?

Un problema importante con que nos encontramos al estudiar el almanaque es que una vez seleccionados los artículos de cualquiera de las formas de que nos permite el programa, éste nos los ordena por orden cronológico, pero no podemos acceder directamente a uno que se encuentre en la zona media de la relación, ya que únicamente nos podemos desplazar artículo por artículo, eso sí, hacia adelante o hacia atrás.



Ejemplo de los desastres que marcaron a América.

Así, *20th Century Video Almanac* es un producto interesante para los amantes de la historia de los Estados Unidos de América desde un punto de vista distinto del que aquí conocemos, con el aliciente de que en el mercado disponemos de cuatro ampliaciones que nos permitirán completar la obra.

– Ignacio Fernández



La Segunda Guerra Mundial y uno de sus protagonistas.

Total ●●●

Pros: Un buen programa para los amantes de la historia de EE.UU.

Contras: La ordenación cronológica de los artículos.

Fenómenos Astronómicos

Space Adventure II

WINDOWS/DOS • Knowledge Adventure

Esta continuación del popular juego, *Space Adventure*, ha sido mejorada y diseñada para el CD-ROM. Dirigido a edades de 8 años a adulto, este CD-ROM celestial no se hizo en el cielo...

Este CD-ROM incluye la típica variedad de temas relacionados con el espacio. Hay un planetario y secciones de mapas estelares y de constelaciones. Incluye además algunas simulaciones de fenómenos astronómicos así como una pequeña selección de vídeos. Éstos son lamentablemente breves y poco informativos, la mayoría de ellos duran unos pocos segundos.

El interfaz es torpe. Moviendo el ratón a izquierda o derecha accionará una rueda para acceder a las distintas áreas del programa. En la Hiper Galería Espacial se encontrará ante una serie de habitaciones con paredes llenas de fotografías. Acercándose a una foto y pulsando sobre ella accederá a un texto breve sobre el tema de dicha fotografía. Para entrar en otras habitaciones tendrá que empujar con fuerza contra determinadas fotografías.

Aunque el enlace de los temas está bien, su pobre diseño gráfico, sus escasos efectos sonoros, música y animación, desaniman a comprarlo. Le irá mejor si se queda con *Discover Space de Broderbund o Redshift de Maris*.

– Jeff Robinson

Total

Pros: Buenos enlaces sobre temas relacionados con el espacio.

Cons: Interfaz pobre; contenido defraudante; presentación insuficiente.



Las criaturas que parecen merodear por esta pantalla del CD invitarán al usuario a intervenir en una rueda de preguntas y respuestas.

Sagradas Escrituras

The Complete Multimedia Bible

WINDOWS/MAC • Compton's NewMedia



Los artículos informativos sobre la Biblia aparecen a la derecha, mientras que las figuras y las películas aparecen a la izquierda.

Cuando en 1604, Jaime I de Inglaterra decidió producir una nueva traducción de la Biblia, pidió a 47 eruditos que colaboraran en el proyecto. Tras casi 4 siglos, sus majestuosas cadencias han sido muy respetadas por todos aquellos que aman el idioma inglés, así como por todos aquellos que leen las Escrituras por interés religioso.

Una vez inventado el CD-ROM, era inevitable que tarde o temprano la versión del Rey Jaime I fuera sometida a un renacimiento multimedia, y Compton´s fue la compañía que se enfrentó a esta impresionante tarea. A pesar de las palabras del omnipresente James Earl Jones, *The Complete Multimedia Bible* de Compton´s no funciona.

En realidad, la idea de poder buscar con facilidad a través de los 66 libros del Viejo y del Nuevo Testamento es muy atractiva, pero aquellos usuarios que quieran una versión útil multimedia de la Biblia tendrán que esperar un poco más. La falta de velocidad y de fiabilidad son sus principales problemas. Cada versículo, ilustración o mini-documental requerido tarda lo que parecen 40 días y 40 noches en aparecer en pantalla. Conseguir un pie de una figura equivocada o un trozo de información que no es del todo correcta se produce con demasiada frecuencia. Por ejemplo, el pie de una fotografía del Muro Oeste de Jerusalén insinúa que son las ruinas del primer templo, cuando en realidad, fue parte del muro que construyó el rey Herodes alrededor del segundo templo.

The Complete Multimedia Bible tan sólo demuestra que los sabios del rey Jaime del siglo XVII conocían mucho mejor el material que tenían entre sus manos.

– Steven Anzovin

Total

Pros: Texto completo de la versión del rey Jaime I; búsqueda fácil; interfaz atractivo.

Contras: Funcionamiento lento; bloqueos frecuentes e información errónea.

Las Fuentes de la Fe

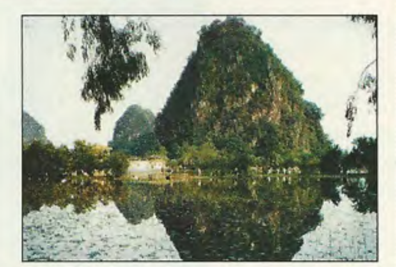
Sources of Faith

WINDOWS/MAC • KimTec UK Publishing

Sources of Faith echa un vistazo multimedia a siete de las principales religiones del mundo: Animismo, Budismo, Cristianismo, Hinduismo, Islamismo, Judaísmo y Taoísmo. Cada sistema de creencias se divide en siete aspectos que pueden ser visualizados a través de un menú de iconos: una introducción narrada; sectas y ramificaciones principales de esa religión; su distribución geográfica a través del tiempo; su legado cultural en el arte, la arquitectura, la literatura y la ciencia; sus leyes y normas éticas; cómo plantea y relaciona el ciclo de la vida de un individuo; y su panteón de dioses, diablos, ángeles y otros seres sobrenaturales.

En *Sources of Faith* se navega a través de un atractivo y brillante interfaz, utilizando una cuadrícula de referencia de 7 x 7, con fotos en color, mapas animados, entrevistas de vídeo en formato QuickTime y un glosario de los términos clave de cada religión. Hay también música y sonidos para cada religión, y las secuencias neutrales de puente son apropiada y "ecuménicamente" ambientadas con música tipo New Age.

El problema de *Sources of Faith*, al igual que el de muchos otros CD-ROM de divulgación, no es lo que se incluye sino lo que no se incluye. El disco está lleno de bonitas fotografías en color, de



En la Galería de Fotografías de *Sources of Faith* hay algunas imágenes increíbles.

interesantes sonidos, de mapas explicatorios y claros, etc... Sin embargo, el núcleo de toda gran religión está en sus textos sagrados y estos no han sido incluidos. Un rápido cálculo de bytes muestra que quedan por lo menos 125 Megabytes que podrían haber sido utilizados para almacenamiento de texto.

Finalmente, *Sources of Faith* se parece más a un documental de TV de domingo por la noche, conservadoramente presentado, o a uno de esos libros que se regalan por Navidades con increíbles fotografías, que a una guía de divulgación. Aunque puede ser utilizado en una clase de niños de 10 a 12 años, los sistemas de creencias que han afectado tan profundamente a la vida de millones de personas se merecen algo más que esta exposición atractiva pero superficial.

– David A. Wade



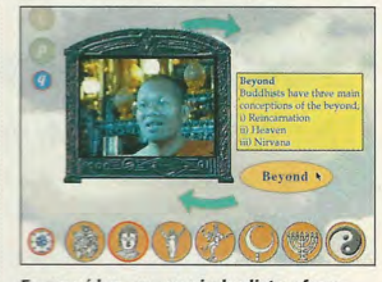
La barra del menú, representada con atractivos iconos, puede ser suprimida.



Los lugares sagrados del mundo están objetivamente representados.



En este calendario circular aparecen marcadas festividades religiosas especiales.



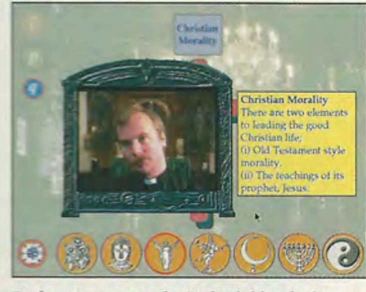
En un vídeo, un monje budista ofrece una sencilla explicación de algunos de los temas más complejos de su religión.



Los mapas animados muestran claramente la distribución geográfica de cada religión.



Los ángeles, un tema muy popular en estos días, apenas son tratados.



En lo que parece la "televisión de los dioses antiguos", un sacerdote explica los principios básicos de la moral cristiana.

Total

Pros: Calidad de la fotografía; música; sonidos y mapas.

Contras: Interfaz pobre; falta de textos sagrados.

El Diario Americano

American Journey: 1896-1945

WINDOWS • Ibis Communicatio

Una cosa es cierta cuando se habla de la primera mitad de este siglo: los acontecimientos se han sucedido tan rápidamente y han producido tantos problemas y confusión que a cualquier persona le vendría bien un poco de ayuda para entenderlo. *American Journey: 1896-1945* ofrece una buena selección de fotografías de ese período, además de algunos vídeos y sonidos también buenos, pero su utilidad como herramienta educativa falla por culpa de su pobre diseño y su falta de cuidado.

American Journey ofrece una interesante colección de material de archivo al que se puede acceder de tres formas: a través de las biografías de los presidentes, desde McKinley a Truman; a través de 15 ensayos fotográficos basados en temas, como por ejemplo, la publicidad en los años 20; y cronológicamente, con la posibilidad de elegir entre dos o tres temas por año. Pulse sobre el icono de lupa para acceder a extensas secuencias de fotografías, algunas de ellas mejoradas con sonidos y vídeo. Pulse sobre el icono de archivo para acceder a una o dos páginas de texto explicativo. Es interesante pasar a través de estas secuencias, pero encontrar algo específico depende totalmente del azar. Por ejemplo, supongamos que está interesado en el papel que jugó EE.UU., durante la II Guerra Mundial y quiere saber más cosas sobre la rivalidad entre el General George S. Patton y el Comandante británico Bernard Law Montgomery. Si busca verá que ninguno de estos nombres aparece en el índice, una simple lista de temas sin ningún motor de búsqueda. Sin embargo, si elige la opción Multimedia del menú, accederá a breves grabaciones de los discursos de ambos generales, así como a una fotografía de cada uno de ellos en el campo de batalla.

No intente buscar Nazis en el índice, no hay ninguna sección con N, de hecho, faltan varias letras. Si tiene suerte, quizá se le ocurra buscar debajo de “Campos de Concentración Nazis”. ¿Y qué me dice de kamikazes? Está en el índice, bien, pero cuando pulse sobre esta palabra, le llevará a la mitad, no al principio de la secuencia de fotografías que muestran un ataque kamikaze contra un portaaviones estadounidense.

Y eso no es todo. Los mapas donde aparecen los escenarios bélicos de Europa y del Pacífico ni siquiera llevan nombre. No se mencionan a los fotógrafos, y normalmente no sabrá quién hizo las fotografías o quién las publicó primero. Y, finalmente, alguien debería haber subrayado en lápiz rojo los numerosos errores ortográficos y gramaticales.

¿Quiere saber cómo debe ser realizada una historia en CD-ROM de América? Entonces, Who Built America? de Voyager es el programa que está buscando. Crea estándares a los que ni siquiera se aproxima *American Journey*.

– Steven Anzovin



¡Bienvenido a *American Journey*!



En 1932, disgustados veteranos de guerra se manifestaron en Washington. Los generales MacArthur y Patton los disolvieron con tanques y gases lacrimógenos.



Anuncios como éste (de 1929) ayudaron a definir la cultura americana.



***American Journey* tiene mapas pero no están muy detallados.**



¿Recuerda las pequeñas ciudades de América? Aquí Galveston en 1908.

Total 

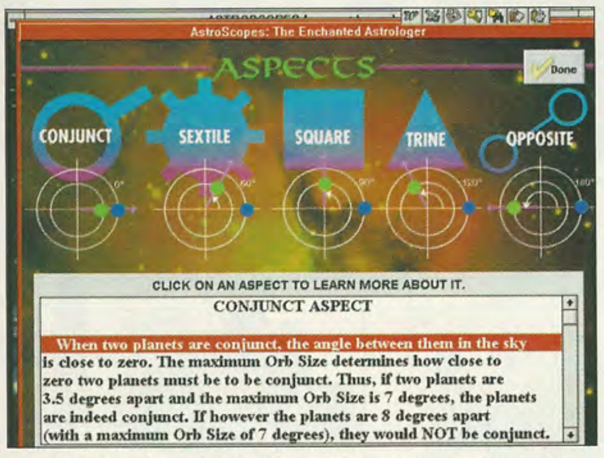
Pros:	Algunas fotografías de archivo curiosas; sonido y vídeo.
Contras:	Imposible buscar material; índice incompleto; texto escaso.

Directos al Cielo

AstroScopes

WINDOWS • Lifestyle Software Group

Cualquiera que sea su opinión de la astrología, este CD-ROM se merece mucho respeto. *AstroScopes* es una guía de estudio, una referencia histórica y contemporánea, una herramienta de uso personal y un producto multimedia.



***AstroScopes* está más interesado en informar que en atormentar...**



La cronología histórica es fascinante de leer y de estudiar, hasta para los no creyentes.

AstroScopes está elegantemente presentado, lógicamente estructurado y suavemente ambientado con una banda sonora del tipo Enya. Conseguirá fácil y rápidamente perfiles y horóscopos personales, y podrá analizar su compatibilidad con personas como Hepburn, Presley, Reagan y otros famosos cuyos datos están incluidos. Esta última característica es la única concesión del producto al aspecto más popular del tema. La mayor parte de este CD-ROM va dirigido a educar, revelar y explicar a los usuarios conceptos claves como los trinos, las casas, las cúspides, los aspectos, etc. Durante todo el programa, el CD-ROM funciona bien y de forma fluida. Una de las características más interesantes es la cronología histórica. Podrá examinar fechas significativas, desde varios miles de años antes de Cristo hasta el presente, desplazándose horizontalmente y pulsando sobre cualquier icono.

AstroScopes es un producto íntegro y encantador que no le defraudará.

–Lance Elko

Total ●●●●◐

Pros: Facilidad de uso; información clara.

Contras: Ocasionalmente escasa información sobre los sucesos de la cronología histórica.

Educación Informática

Basics & Beyond

WINDOWS • CD ROM Imports

Si está buscando una forma de enseñar informática a principiantes, no olvide que el ordenador puede hacerlo por sí mismo, en especial si va equipado con un Tutorial Multimedia como *Basics & Beyond*. El formato de CD-ROM ofrece cantidad de espacio de almacenamiento para los textos y gráficos de muchas lecciones. Desgraciadamente, *Basics & Beyond* no es un producto en el que se pueda confiar para una educación informática completa.

El interfaz de la Caja de Herramientas es muy claro: pulse sobre una imagen que quiera explorar, o salte directamente a algún tema concreto pulsando sobre una de las frases de hipertexto iluminadas. Puede saltarse las lecciones o pasar a través de ellas linealmente con los botones de análisis. Pulse otro botón para revisar o volver a la página de donde venía.

Aunque los dibujos de *Basics & Beyond* están bastante bien hechos y la información está bastante bien presentada, el texto (traducido del ruso) podría ser pulido y corregido ortográficamente. Además, la mala calidad de la música MIDI que suena como telón de fondo, y el escaso uso de la animación y de la narración no ayudan mucho a mejorar su presentación.

Sin embargo, el material de este CD-ROM no trata solamente de los principios fundamentales de la informática. Además de un resumen sobre los ordenadores y el software, se enseña algo de ciencia informática básica: la m en su explicación sobre los microprocesadores modernos.

Basics & Beyond podría haber sido un título útil hace dos años, pero para los estándares de hoy en día resulta bastante anticuado como tutorial multimedia. Para aprender realmente sobre los ordenadores de hoy en día, quédese con las clases de informática de su centro informático local o utilice los tutoriales de su propio programa.



Elija una lección y nivel de dificultad a partir del menú principal.

–Lance Elko

Total ●●

Pros: Muchas lecciones; ilustraciones atractivas; parte de buen material técnico.

Contras: Material anticuado y a veces pobremente presentado. Mal uso del multimedia.

El Deporte Rey

Story of the World Cup

WINDOWS • Attica

Es una pena que *Story of the World Cup* no haya comenzado el partido con buen pie, ya que, a pesar de que ha pasado casi un año desde su celebración, no están contempladas las estadísticas relativas al Mundial de Estados Unidos de 1994. Sí es posible, en cambio, añadir los resultados de los partidos a la base de datos, con el inconveniente de tener que guardarlos en un disco aparte. Primera falta al borde del área.

Las opciones principales se presentan mediante una serie de zonas activas. En la Historia de la Copa del Mundo, se recoge un breve resumen de lo acontecido en los 14 campeonatos incluidos en la enciclopedia. El apartado Vídeos le permite disfrutar de 60 películas con jugadas relativas a los Mundiales, que suman un total de 45 minutos de goles y combinaciones imposibles. Todos los partidos de cada uno de los campeonatos aparecen en el apartado relativo a los Torneos, con sus datos asociados: fecha en que tuvo lugar, estadio, resultado, alineaciones, goleadores, etc. Si se pulsa sobre un determinado jugador, se obtiene una breve ficha con su nombre, fecha de nacimiento y partidos que ha disputado en la Copa del Mundo.

Este es, quizás, el apartado más completo de todos los existentes, ya que la totalidad de los datos relativos a los jugadores, goles y partidos que han tenido lugar (excepto los del Mundial de 1994, como ya se ha comentado), están convenientemente incorporados.

Si usted quiere conocer las hazañas de alguno de los mejores jugadores de la historia, la opción People analiza 250 de ellos. Por último, en el menú de los Países se guardan los datos de cada una de las selecciones que han participado en los Mundiales, con todos los resultados de sus respectivas intervenciones, mientras que las reglas del juego están perfectamente explicadas en el apartado correspondiente.

Hasta aquí, todo más o menos correcto. La opción Torneos es francamente irreprochable, ya que guarda la totalidad de los resultados posibles. La información relativa a la Historia de los Mundiales y las Selecciones, en cambio, es demasiado escueta e irrelevante, mientras que los vídeos entremezclan jugadas históricas frente a otras que carecen de interés. No habría estado mal añadir al menos un vídeo para cada país (de España no hay ninguno) o aprovechar la gran cantidad de datos incluidos para mostrar algún tipo de clasificación relativa a los máximos goleadores de la historia, jugadores que han jugado más partidos, etc.

Los problemas comienzan, sin embargo, cuando se profundiza un poco en la base de datos. Basta con fijarse en las fotografías que acompañan a la selección española. No parece muy lógico que la primera ilustración que aparece sea la de un goleador brasileño marcándole el sexto gol a España, en un partido del Mundial de 1950. Además, de las doce fotos incluidas, casi todas pertenecientes al Mundial de Italia 90, cuatro son de Michel, dos de ellas repetidas...

No obstante, lo más extraño de todo es que, en medio de estas doce fotografías "españolas", apareció una imagen referente a la inauguración del Mundial de Italia 90. ¿Cómo había ido a para ahí?

Mis sospechas se confirmaron cuando observaba una foto del Mundial 82, celebrado en nuestro país. En ella aparecía Michel Platini, con camiseta azul, sorteando a varios jugadores vestidos de blanco. El pie de foto decía: "Michel Platini, regateando a la defensa kuwaití en un partido del Mundial 82". Todo parecía correcto, hasta que mi hermano pequeño, que también contemplaba la ilustración, me preguntó: "Oye, ¿los kuwaitíes son siempre tan altos y tienen el pelo rubio?". Por una casualidad del destino, resulta que ese partido en cuestión se jugó en mi ciudad, y yo tuve la oportunidad de contemplarlo en directo. Revolviendo en mi antiguo álbum de fotos descubrí que ese día, en el partido Francia-Kuwait, los galos vestían de blanco y los kuwaitíes de naranja, además de que estos últimos, por supuesto, eran bastante bajitos, morenos y casi todos con un prominente bigote. Tras unos minutos de indagación, me di cuenta de que la fotografía que mostraba el programa había sido sacada del partido Francia-Checoslovaquia... Todo este conglomerado de infortunios hace pensar que, quizás, los programadores se vieron presionados para lanzar el producto aprovechándose de la fiebre inicial anterior al Mundial de Estados Unidos, de ahí que este último no este incluido, y que la base de datos no haya sido suficientemente testeada.

En todo caso, al menos los resultados de los partidos y todas las informaciones relativas a los jugadores si están bien implementadas, por lo que *Story of the World Cup* sólo puede interesar a los amantes de las estadísticas, así como a todos aquellos profesionales deportivos que necesitan tener a mano la totalidad de los resultados de todos y cada uno de los Mundiales, excepto el de...

– Juan Antonio Pascual



Desde el menú principal se accede a todas las opciones.

Los partidos de México durante uno de sus Mundiales.



El vídeo destaca lo más importante de los partidos mundialistas.



Ciertamente, hubo un tiempo en el que Suecia era una gran potencia futbolística.



Casi todos los resultados de la historia de los mundiales están contemplados en el CD.



También nuestro equipo ha logrado éxitos sonoros en los Mundiales.

Total

Pros: Una perfecta base estadística sobre los Mundiales.

Contras: ¿Son rubios los kuwaitíes?

Vida Salvaje

The Animals

DOS • Mindscape

El zoo de San Diego es uno de los más prestigiosos del mundo. Pero por desgracia, San Diego, zoo incluido, está en California y eso no nos queda muy cerca. Para saltar esa pequeña distancia nos propone Mindscape este programa multimedia. En efecto, mediante él se trata de que nos sintamos como si estuviéramos en el propio zoo. Más aún: se trata de una especie de previsión sobre los planes de la futura estructura del zoo; veremos en algo que en este momento no es más que imaginación.

La parte principal del programa se muestra en forma de maqueta del zoo. Dentro de ella podremos elegir qué zona visitar. Cada una de las zonas se corresponde con un ecosistema y, en efecto, los planes a que antes me referí van encaminados a recrear en el zoo real dichos ecosistemas de forma que los animales se encuentran con algo lo más similar posible a su hábitat de origen. Los ecosistemas incluyen la tundra, la taiga, los bosques de hoja de caduca, las praderas, la sabana, el desierto, la montaña, el bosque tropical húmedo, el bosque tropical seco y las islas. Como vemos se trata de una apropiada forma de clasificar la fauna del zoo.

Junto a la visita a los ecosistemas, se pueden explorar otras secciones del zoo, como la de los niños, la enfermería, la biblioteca o algunos tours programados. Dentro de cada sección se sigue una estructura similar. Están divididas en muestras, cada una de las cuales suele contener varios textos acompañados por fotografías, y vídeo y sonido en algunos casos.

Una vez conocido el ecosistema ya entramos en el conocimiento de los distintos animales que lo pueblan. De nuevo, varios textos nos informarán de varios pormenores al respecto y de algunos datos curiosos sobre ellos. Y excelentes fotografías harán que pasemos a la práctica. En algunos casos, incluso podremos acceder a preciosos vídeos, con sonido en la mayoría de los casos, que son verdaderos documentales sobre el tema que tratan.



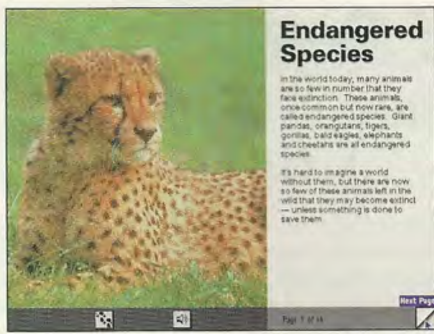
Una visita "aérea" del zoo nos situará en el recinto.

Cada uno de estos fragmentos de la información es fácilmente accesible mediante alguno de los iconos disponibles. Es importante resaltar que, al pasar el ratón por encima de cada uno, aparece un texto explicando brevemente el contenido de lo que veremos pulsando ese icono, lo que incrementa enormemente la navegabilidad dentro de los datos. Uno de los iconos citados nos informará incluso de si el animal en cuestión es una especie en peligro de extinción.

Junto al recorrido del zoo, parte más importante, cuantitativa y cualitativamente del programa, hay un tutorial para aprender a manejar el programa, y un acceso por animales tanto a sus fotografías como a sus sonidos. Es una pena que no se pueda hacer un acceso libre agrupando ambos conceptos. Sí que se puede hacer en cambio a todas las fotos y vídeos incluidas en disco, mediante la llamada "biblioteca de medios" en que podremos escoger qué clase de información queremos consultar (fotos, textos, vídeo, audio...) y luego acceder al ejemplar concreto que deseemos observar o escuchar.



Gracias a este plano del zoo, descubriremos dónde se encuentra cada especie, según las características orográficas.



Sin lugar a dudas, el guepardo es uno de los animales más hermosos de la fauna salvaje.

Del material hay que decir que está impecablemente trasladado a soporte informático, aunque en las fotografías siempre se echa de menos, son escenas naturales, algo más de calidad. Por contra, los videos son excepcionalmente buenos, constituyendo como ya dije verdaderos documentales; se disfrutan todos ellos, pero recomiendo uno que va sobre el amanecer en el zoo. Finalmente, el sonido se puede escuchar tanto vía tarjeta como por reproducción del CD.



El oso pardo es una especie en extinción en muchas zonas.

En cambio, los gráficos realizados no me convencen tanto. El zoo que representa el menú principal es bastante curioso de ver, quizá algo infantil en su trazo, pero bien. No me gustan tanto los dibujos de fondo usados en cada sección, que son ampliaciones de la zona del zoo visitada. El único sonido fuera de las digitalizaciones comentadas es la voz que nos lee a la entrada de cada muestra el texto presentado.



También la zona polar cuenta con variadas especies.

El interfaz resulta cómodo, con el punto destacable ya citado de la descripción de los botones al pasar el ratón por ellos, que facilita considerablemente la navegación. Se echa de menos, no obstante, un acceso más global a los animales, en que puedan consultarse de forma integrada sus fotos, sonido y texto fuera de lo que es el propio zoo.



Cada pantalla de este CD es sumamente gráfica.

Por hacer una conclusión breve, se trata de una documentación de gran interés, e incluso valor, para los amantes de los animales, pero también para aquellos que gusten de buenos espectáculos naturales, porque hay escenas muy bellas y dignas de explorar.

– Fernando Herrera

Total	●●●●◐
Pros:	Los vídeos cuentan con una calidad excepcional.
Contras:	Las fotografías podían ser "más naturales".

Fuerza Física

Extreme Sports

WINDOWS • Medio



Aunque parezca que sus actividades les acercan a la muerte, los temerarios que continuamente llevan al límite sus respectivos deportes dicen que en realidad les acercan a la vida. Sin embargo, para algunos la palabra "loco" parece más apropiada. A pesar de todo, no se puede negar la creciente popularidad de estos deportes "de riesgo", como el surf aéreo y el esquí de riesgo.

Extreme Sports cuenta con 21 de estas arriesgadas y emocionantes actividades, divididas en 4 áreas principales que definen a cada deporte: tierra, nieve, agua y aire. Desde el menú principal, un útil interfaz abre numerosos caminos para cada deporte. Para cada actividad, el programa ofrece vídeos, una historia breve, una entrevista y textos relacionados con una o más hazañas. Un mapa mundial muestra los lugares donde más se practica ese deporte, así como información sobre el equipo utilizado. Aunque se ofrece una amplia visión general de cada deporte, el programa se centra en las imágenes y experiencias. La presentación y música al estilo MTV resulta totalmente apropiada para el tema que se está tratando.



Una entrevista con los protagonistas de cada aventura deportiva nos demostrará el peligro de sus actividades.



Un mapa muy útil le llevará a aquellos lugares donde podrá experimentar el deporte seleccionado a su máximo riesgo.

No se pretende en ningún momento enseñar, pero si se decide a probar alguno de estos deportes, el CD-ROM le llevará a una sección tipo diario donde podrá grabar sus aventuras así como información sobre el equipo requerido y contactos.

Extreme Sports se parece más a un libro de fotografías de mesa que a un manual de divulgación. Hay mucho que ver pero aquellos que estén interesados en información más detallada quizá tengan que buscarla en otra parte.

– Doug Brumley

Total ●●●

Pros: Fantásticas fotografías y banda sonora; un interfaz bien estructurado.

Contras: Es utilizado más como una golosina visual que como verdadero material de referencia.

Futuro Financiero

Plan Ahead For Your Financial Future

WINDOWS • Dow Jones Business Information Services

Usando una combinación de textos, vídeos y hojas de cálculo interactivas, *Plan Ahead for Your Financial Future,* de Down Jones Business Information Services, explora temas relacionados con los planes de jubilación y le ofrece información y consejos para ayudarle a dirigir sus intereses económicos a largo plazo.

Basado en material original de los periodistas del Wall Street Journal, y apoyado con vídeos de asesores financieros respondiendo a preguntas como por ejemplo, "¿Cuál es el error más estúpido que hace la gente cuando planifica su jubilación?", el programa le ofrece información y le pregunta algunos datos específicos sobre sus planes financieros. Finalmente, se analiza su plan de jubilación general y se hacen sugerencias para cambiar su futuro financiero.

El CD-ROM de Down Jones alimenta el pensamiento, pero es un alimento ligero (el programa completo ocupa unas 120 páginas). Trata bastante bien algunos de los temas relacionados con los planes de jubilación pero es poco profundo. Las hojas de cálculo cubren la base, pero no con mucho detalle. El contenido del vídeo es bastante revelador pero la calidad de algunos de sus vídeos sufre de falta de sincronización, y ocasionalmente, de paradas e inicios súbitos en una unidad CD-ROM de doble velocidad. Sin embargo, se utiliza una técnica interesante en la evaluación final: puede leer una copia escrita de su evaluación o dejar que el narrador del programa se la lea en un vídeo breve.



Puede usar el mapa para saltar por el programa o pasar a través de él cronológicamente.



Tres expertos financieros hablan sobre los planes de jubilación.

Teniendo en cuenta que la mitad del CD-ROM está vacío, Down Jones tiene sitio para ampliar el excelente comienzo realizado, dándonos simplemente más de lo que ya hay. Pero tal y como está, aquí no hay suficiente información como para que despida a su asesor financiero.

– Kathy Yakal

Total

Pros: Propone cuestiones claves sobre los planes de jubilación.

Contras: Carece de profundidad de información.

Barreras Naturales

Coral Reef!

WINDOWS/MAC • Arnowitz Studios

Los arrecifes de coral son famosos por su enorme complejidad e importancia ecológica. Desgraciadamente, ambas cosas están desapareciendo. Afortunadamente, Arnowitz Studios ha preservado uno de esos entornos vitales, amenazados por la contaminación de regiones costeras densamente pobladas, en un CD-ROM bien documentado llamado Coral Reef!: The Vanishing Undersea World.



La pantalla principal de *Coral Reef* incorpora un interfaz muy fácil de usar.

Coral Reef!, basado en una exposición organizada por el acuario de New England en Boston, está estructurado como un espectáculo de museo. Las exhibiciones perfilan hábitats típicos de los arrecifes de coral, con todas sus variedades, desde una orilla, a una laguna, a una cresta del arrecife, etc. Las Historias presentan las perspectivas ambientales conflictivas sobre la explotación y preservación de los arrecifes. Las Galerías muestran imágenes inusuales, mientras que las Exhibiciones Especiales subrayan el extraño o gracioso comportamiento de las criaturas del arrecife.

Con su impecable interfaz bien diseñado, este CD-ROM es excepcionalmente bonito. Los dibujos en acuarela utilizados en el menú principal y como fondo de las exhibiciones y galerías son un alivio tras el duro aspecto tridimensional que tienen la mayoría de los CD-ROM de hoy en día. Las películas y fotografías realizadas por los creadores de documentales submarinos NOVA también son asombrosos.



La laguna es la cuna de la nueva vida del arrecife, como este CD explica.

Y además de su buena presentación, la información científica está bien organizada aunque haya vacíos. Además, se agradecería una bibliografía y notas sobre los medios de comunicación implicados. Sin embargo, en general, *Coral Reef!* es un CD-ROM sólido que presenta su tema clara y vivamente.

– Steve Anzovin

Total

Pros: Interfaz atractivo; películas y fotos muy bonitas; gran cantidad de información.

Contras: Carece de bibliografía y notas de fuentes.

Antiguos Aventureros

Master of Magic

DOS • MicroProse

Los juegos con trolls, elfos y todo tipo de personajes medievales han perdido mucha audiencia durante los últimos años, por eso, el gran éxito de *Master of Magic* sorprendió a mucha gente. Lo que hace a *Master of Magic* diferente de otros juegos de fantasía es su trama decididamente medieval. Básicamente se trata de un juego de estrategia. Su motor tiene poca relación con Dungeons & Dragons, y no necesitará saber la diferencia entre lo que es un Avatar y una Letrina para jugar...

Pero sobre todo, *Master of Magic* es una repetición de otro increíble éxito de MicroProse, *Sid Meier's Colonization*. En ambos juegos descubre nuevos mundos tal y como lo hacían los antiguos aventureros, sin satélites, mapas o dibujos de lo que puede estar acechándole justo enfrente.

Históricamente, los misterios del mundo se escondían tras las supersticiones. En *Master of Magic*, los misterios no existen. Juega sobre un amplio mapa con iconos que indican las ciudades, los castillos, las guaridas de los monstruos y las fortalezas. El estilo de juego no lineal de *Master of Magic* le deja merodear a voluntad. Cuando entre en nuevos territorios, el mapa se llenará revelando características escondidas.



(derecha) Cuanto más tiempo sobrevivan, más fuerza, categoría y poder tendrán sus magos y guerreros.



Aunque las ciudades comenzaron siendo algo mayores que una granja, éstas pueden acabar siendo una metrópolis de la edad oscura.

A diferencia de otros juegos más sencillos en los que avanza por el escenario luchando contra los ejércitos sólo porque los ve, *Master of Magic* le permite elegir sus peleas. Entre en una cueva o en una guarida y el ordenador le advertirá de las posibles amenazas y le preguntará si quiere seguir.

Con un nombre como *Master of Magic*, está claro que este juego incluye hechizos además de exploración y conquistas. Deberá elegir a un mago que dirigirá a su pueblo contra otros pueblos también liderados por magos. Con la ayuda del maná, los magos crearán ejércitos mágicos e influirán en las batallas. A medida que avanza el juego podrá reclutar a magos y sacerdotes más importantes.





A medida que avanza el juego, su mago aprenderá nuevos hechizos. Las batallas se libran sobre pantallas especiales en las que ambas fuerzas están colocadas en formación.

Un fallo del programa es la calidad de sus gráficos. En estos días de gráficos en 3D y animación realista, *Master of Magic* parece realmente de la Edad Media... Sin embargo, si le gustan los juegos de rol de fantasía o los juegos de estrategia, *Master of Magic* es un título que vale la pena tener.

– Steven L. Kent



Los magos principales están inspirados en una selección de shamanes, alquimistas y médicos de todo el mundo.

Total

Pros: Gran combinación de temas de fantasía y estrategia.

Contras: Los gráficos necesitan más magia para llamarles maestros.

Un Mundo de Hechizos

Magic Carpet

DOS • Electronic Arts

en el CD-ROM

A pesar de la rápida velocidad de expansión de la tecnología de los PC, durante los dos últimos años varias compañías han intentado escribir juegos que lleven a los usuarios a mejorar sus sistemas a la siguiente plataforma existente, incluso mucho antes de lo que el rápido ritmo de crecimiento exigiría normalmente. Origin desarrolló todo tipo de nuevos gráficos y animaciones detalladas del terreno en *Strike Commander*, ofreciendo a los jugadores las nuevas maravillas del 486. *The 7th Guest* de Virgin pedía que compráramos una unidad CD-ROM, mucho más necesaria. Y últimamente, Access nos decía que esa misma unidad no sería suficiente para jugar *Under a Killing Moon*. A largo plazo, algunos de estos títulos valieron la pena, pero otros no. Ahora, Bullfrog ha publicado su último producto para-conquistar-el-mundo, *Magic Carpet*. Incorporando los más modernos desarrollos en gráficos, accesorios y enlaces multijugador en un motor que funcionaría con o sin ellos, la compañía ha creado un título que no sólo le divertirá ahora sino que mejorará con cada actualización que realice de su equipo de hardware.

En lo primero en lo que se fijará cuando cargue *Magic Carpet* y lo ponga en marcha será en su increíble complejidad gráfica, sin los saltos e interrupciones típicas con que están plagados muchos simuladores de alta velocidad.

En *Magic Carpet*, los usuarios entrarán en un mundo muy divertido a explorar. Los hechizos son representados visualmente, creando por ejemplo nuevas áreas u objetos por donde podrán volar los jugadores, como las enormes grietas creadas por un terremoto o las gigantescas montañas de lava en erupción que aparecen después de que un volcán haya sido conjurado. No importa con



Volar sobre el agua es sorprendentemente relajante. Sin embargo, no se ponga demasiado cómodo, los enemigos aéreos pueden alcanzarle.





Este sencillo hechizo de bola de fuego le llevará a través de los primeros dos niveles. Pulse los botones izquierdo y derecho del ratón, alternativamente, para disparar más rápido.



Estos gusanos son mucho más peligrosos de lo que parecen. Esquive sus bolas de fuego y acabe con ellos para recoger un poco de valioso maná.



Las bolas de maná deberán ser "marcadas" con un hechizo de posesión para que su globo las pueda recoger.



Su globo se desplazará por todo el mundo recogiendo todo el maná suelto que posea, y después lo llevará a su fortaleza. Destruya el globo de su enemigo para retardar su avance.



Los civiles pueden ser sus amigos, pero si son maltratados pueden convertirse en terribles enemigos. Durante las primeras partidas, evite hacerles daño.



El hechizo del infierno es perfecto para asar a los entrometidos lugareños. Las represalias serán rápidas.

qué tipo de resolución ejecute el juego, le resultará bastante impresionante hasta que mire una de las modalidades de mayor detalle. Cuando haya terminado de explorar, habrá llegado el momento de entrar en el meollo del juego, la magia.

En *Magic Carpet*, los jugadores deberán encontrar, o ganar, cada uno de los nuevos hechizos que utilizarán durante el juego. Recogiendo maná (ganado a través de la destrucción de criaturas mágicas), el aprendiz obtendrá más energía que le permitirá lanzar nuevos hechizos y le llevará a poder enfrentarse a adversarios todavía más poderosos.

Hay hechizos de todo tipo de formas. A la mayoría de los jugadores les resultará más fácil aprender a utilizar hechizos sencillos como el ataque de misiles y la bola de fuego, que hechizos más complicados como el meteorito y los rayos.

Cuando los hechizos de potencia más sencillos no sean suficiente, su mago estará listo para realizar hechizos que producirán efectos estratégicos sobre la tierra y hechizos orientados a la defensa. Algunos hechizos pueden hasta desafiar a la simple clasificación, como el Duelo a la Muerte (que crea una atracción magnética entre usted y su adversario), Robar Maná (que roba a sus adversarios energía mágica valiosísima), y el Ejército de los Muertos Vivientes (que llama a los guerreros de la muerte para que ataquen los castillos de otro mago). Todas estas formas de ataque proporcionan una enorme variedad de sutilezas a nivel estratégico, desde una simple ventaja sobre el enemigo a una cuidadosa manipulación y control de las provisiones del maná local. Simplemente, tenga en cuenta que no importa la cantidad de potencia que recoja porque hasta un adversario más débil le podría matar si no está bien defendido.



El hogar de un mago es su castillo, y en este caso el almacén de todo su poder. Mantenga su base bien protegida o se encontrará teniendo que volver a empezar desde el principio.



Lleva tiempo acostumbrarse al modo estereograma. Una vez controlado, los efectos son espectaculares.

Pensando en el futuro, Bullfrog ha decidido soportar todo tipo de accesorios que aseguren su valor a largo plazo. Probablemente, la característica más emocionante es su total compatibilidad con los cascos virtuales de Forte VFX 1. Cuando se utilicen los cascos para conseguir una visibilidad total en todas las direcciones, los jugadores podrán usar un joystick para ir hacia delante, hacia atrás, hacia los lados y para lanzar hechizos. *Magic Carpet* incluye además un programa llamado MapHack que recogerá cualquier archivo PBM (un LBM comprimido) y lo utilizará como base del paisaje del nivel en el que se encuentre. Los jugadores pueden entonces hacer un mapa de su ciudad, convertirlo con un escáner al formato PBM, y cruzar un paisaje familiar sobre su alfombra mágica. Los jugadores con acceso a sistemas de alta tecnología con 8 Megas y NETBIOS podrán librar también una batalla contra otros jugadores (de 1 a 7).

Magic Carpet es un CD-ROM impresionante en todos los aspectos. Pero a diferencia de otros juegos en los que se vendían gráficos, sonidos y extras, éste tiene además un juego estratégico muy adictivo. Desgraciadamente, el juego no ofrece muchas esperanzas a los jugadores con sistemas 386.

– Trent Ward

Total

Pros: Impresionante gráficos; juego variado y absorbente.

Contras: Requiere un Pentium para jugar correctamente.



El hechizo del Terremoto creará zonas totalmente nuevas a explorar.



Esta pantalla le ayudará a controlar su posición y los hechizos activos.



Los volcanes son una forma devastadora de deshacerse del paisaje.



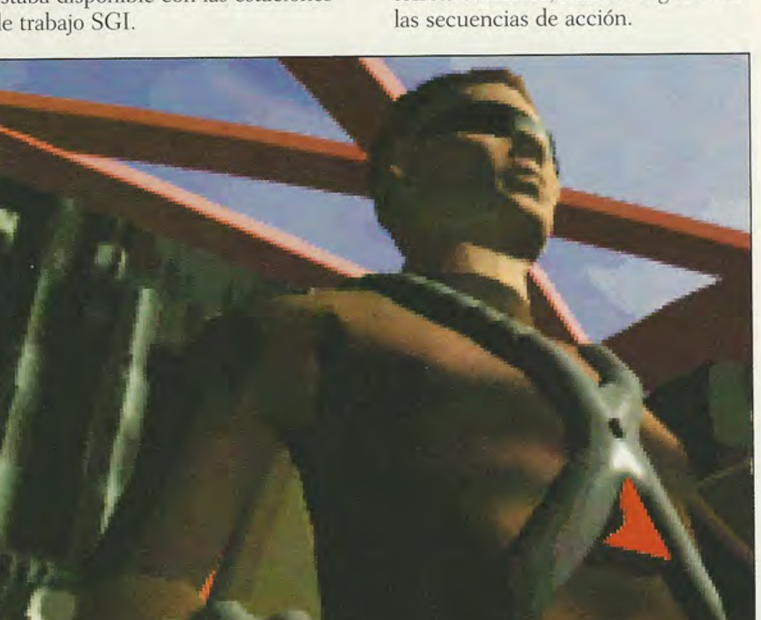
Los rayos son una de las formas más efectivas de desanimar a sus enemigos.

Entorno Tridimensional

Cyberia

DOS • Interplay

Desde el lanzamiento de *The 7th Guest* de Virgin, el entretenimiento en CD-ROM se ha convertido en algo más que en un nuevo formato para juegos ya existentes. Las compañías han sabido aprovechar las enormes capacidades de almacenamiento y de sonido del CD, así como a utilizarlas para producir juegos que habrían sido imposibles de ejecutar en los formatos de los discos floppy estándar. Uno de los ejemplos más interesantes que se produjeron durante la temporada pasada fue el increíble trabajo gráfico de Xatrix en su aventura de arcade-puzzle, *Cyberia*. En este CD-ROM los jugadores tienen la posibilidad de moverse por un entorno totalmente tridimensional que hasta ahora sólo estaba disponible con las estaciones de trabajo SGI.

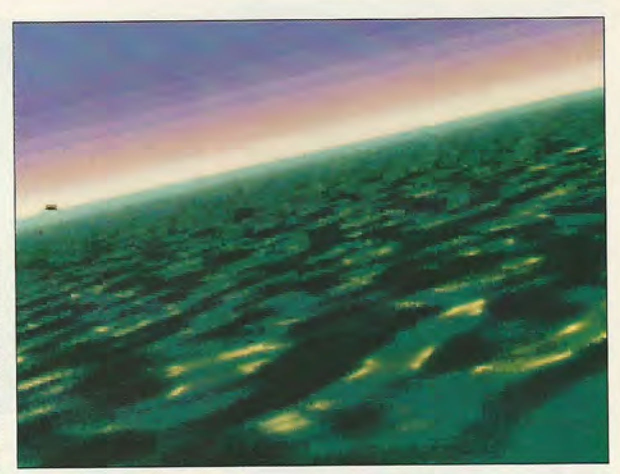


Escenas animadas muy detalladas muestran el avance de su personaje por el juego. ¡No se despiste!, algunas de estas pantallas incluyen información importante.

En *Cyberia*, representa el papel de Zak, un duro trabajador al que se le ha terminado la suerte. Para evitar ser encarcelado de por vida, se le ordena cumplir con una misión para las autoridades del gobierno. Los federales, como siempre, vigilan las acciones del otro bando y han descubierto un incremento de actividad enemiga en el interior y en los alrededores de Siberia. Ante el temor de que el otro bando haya descubierto una nueva arma, el gobierno quiere que vaya ahí y que descubra exactamente todo lo relacionado con sus aviones de ataque más modernos y sobre unas gafas de sol muy especiales. Se reunirá con otros trabajadores, se defenderá de los ataques enemigos, y finalmente entrará en el complejo de Cyberia.

No espere entrar en Siberia sin un poco de potencia de disparo como calentamiento. Los jugadores tendrán varias oportunidades de sentarse detrás de armas futuristas potentes, y de machacar a las fuerzas enemigas mientras éstas intentan esquivar sus disparos y contraatacar. Además de las armas de la nave, tendrá la oportunidad de disparar una enorme arma, situada en una torreta antiaérea, durante algunas de las secuencias de acción.

Cyberia se parece en presentación y sensación al *Rebel Assault de LucasArts*. Este también utiliza secuencias de animación increíblemente detalladas en lugar de vídeo. Sin embargo, a diferencia de *Rebel Assault*, *Cyberia* cuenta con un fuerte elemento de puzzle para evitar que el juego termine siendo un tiroteo sin sentido. A medida que los jugadores pasan por las distintas secuencias del juego, se enfrentarán a menudo con problemas que deberán resolver para poder continuar.



Las pantallas de agua son un ejemplo impresionante de los entornos visuales de *Cyberia*.









Xatrix lleva los gráficos del PC al límite en cada una de sus reproducciones visuales. Todo, desde las explosiones a los enemigos, ha sido realizado con la idea de realismo en mente.



Las escenas de acción requieren una mano segura.

Más próximo a una película realmente interactiva de lo que la mayoría de los juegos dicen que son, *Cyberia* le permite tomar las decisiones que realmente quiera tomar en una película. Además, su fluido estilo de control le permite sentir que está jugando un juego, no tomando decisiones al azar hasta que por casualidad se topa con la correcta. Sin embargo, a pesar de su fuerte y fluida trama, y de su intuitivo interfaz, *Cyberia* sufre de un diseño de juego decididamente simple. Aunque visualmente atractivo, los verdaderos jugadores quizá se aburran rápidamente con las limitadas opciones que ofrece el juego.

– Trent Ward

Total

Pros: Gráficos increíbles; animación fluida; trama entretenida; buena mezcla de elementos de arcade y puzzles.

Contras: La trama de la película no ofrece suficiente libertad para tomar decisiones; secuencias de arcade repetitivas.

Negocios Intergalácticos

Gazillionaire

WINDOWS • Spectrum HoloByte

En la Galaxia de Gogg, hay muchas fortunas por hacer, es decir si usted es un tipo emprendedor y tiene una copia de *Gazillionaire*, el juego de negocios intergalácticos. *Gazillionaire* es una simulación cuyo objetivo es construir enormes imperios financieros jamás vistos anteriormente, y además lo hace con muy buen humor.

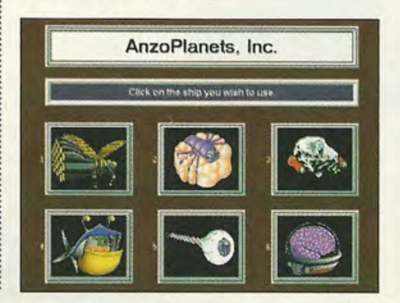
Ganar dinero en *Gazillionaire* es fácil. Lo único que tendrá que hacer será comprar mercancías en algún planeta a bajo precio, y viajar después por el espacio para venderlas en otro planeta a mayor precio. Mire como se apilan los kubars (la moneda *Gazillionaire*) mientras se deshace de esa inútil cantidad de arena en algún otro planeta. El primero en amasar un millón de kubars gana. ¡Nada más fácil! Tendrá que comprar combustible y pagar seguros; pagar a hacienda y a su tripulación; enfrentarse a sus avariciosos prestamistas; vigilar el suministro y demanda de mercancías en los siete planetas; comprar almacenes, puertos y otras instalaciones; familiarizarse con las costumbres de cada ciudad principal, además de con las costumbres de la raza que vive en ella; modernizar sus naves cada cierto tiempo; saber cómo actuar ante desastres estelares, además de vigilar a sus adversarios.



Al Sr. Zinn le encantará prestarle dinero con el que poder empezar. Sin embargo, no olvide que se lo tiene que devolver.



Estos vexxians tienen extrañas costumbres, pero mejor conocerlos o podrían rebelarse y acabar con usted.



Elija su nave. Cada una de ellas tiene sus ventajas y desventajas.



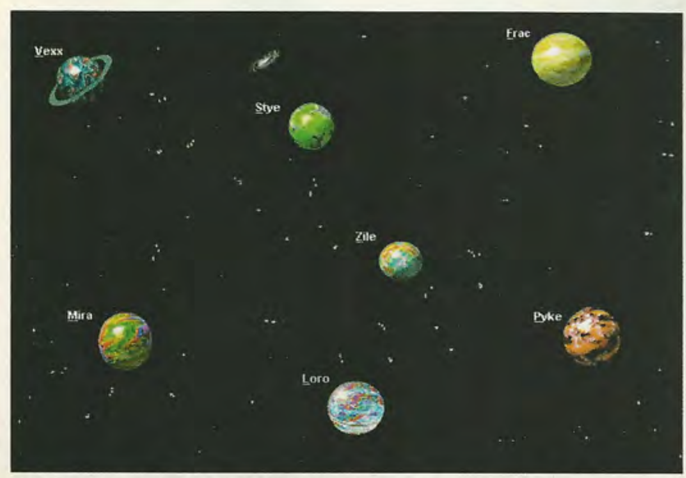
Esta pantalla le permite acceder a todas las opciones posibles para ganar dinero.

Es difícil imaginar que un juego de altas finanzas pueda ser "tonto", pero *Gazillionaire* es un poco "loco", en especial en cuanto a su presentación y sonidos. Los dibujos son una mezcla de llamativos dibujos en 3D y de animación amateur, creados por un equipo de dos personas llamado Lavamind (los creadores del juego). El interfaz tiene enormes botones y se parece mucho a algo que funcionaría bien en un clónico 286. Olvídese de los vídeos y de las animaciones sofisticadas, no las hay. En cuanto a los sonidos, tienden a ser ridículos y se utiliza música de fondo rockera o funky.

Los divertidos gráficos y las extrañas mercancías, como pañales y lámparas de lava (siempre una buena compra), añaden gracia al juego, pero no se deje engañar, el juego se basa en modelos económicos muy sofisticados. Con todas las variables con las que jugar, sin mencionar la posibilidad de competir hasta contra cinco jugadores humanos o contra el ordenador, le resultará difícil ganar en los niveles más complicados. Pero si es lo suficientemente listo a nivel financiero como para controlar el Monopoly de la inmobiliaria, seguro que no querrá perderse el convertirse en un *Gazillionaire*.

– Steve Anzovin

En el mercado, compre a bajo precio y venda caro.



Elija un planeta. En Gazillionaire deberá familiarizarse con todos los planetas de su universo.

Total ●●●◐

Pros: Un juego adictivo; gráficos encantadores; mucha ayuda "on-line".

Contras: Se parece a los viejos juegos de DOS; multimedia mínimo.

El Brujo Diabólico

Dragonsphere

DOS • Microprose

Una noche tenebrosa el rey de Gran Callahach, en compañía de su hijo Callash y el mago de la corte, un bondadoso hechicero llamado Ner-Tom, abandonaron su castillo para ser protagonistas de una lucha de titanes. Sanwe, un diabólico brujo procedente de otra dimensión, fue derrotado por Ner-Tom y hecho prisionero en su propia fortaleza gracias a un poderoso hechizo que la rodeó de una barrera mágica impenetrable. Pero Sanwe proclamó furioso que con el tiempo la barrera acabaría rompiéndose y entonces haría sentir su venganza sobre el rey o sobre sus descendientes.

Veinte años después el rey murió y Callash se convirtió en el nuevo soberano justo en el momento en el que la “esfera del dragón”, una pequeña esfera de cristal con un dragón en su interior que simbolizaba el hechizo que Ner-Tom lanzó sobre la fortaleza de Sanwe, estaba comenzando a romperse. Es por ello que Callash decidió adelantarse a los acontecimientos y destruir definitivamente a Sanwe antes de que rompiera el encantamiento. Después de despedirse de su esposa y su madre, que al ver que no podían hacerle desistir de sus planes le entregaron una espada y un escudo, y ante la inquietante presencia de un hermano que codiciaba su trono Callash inició la aventura más apasionante de su vida.

Dragonsphere supone la reedición en formato CD de una de



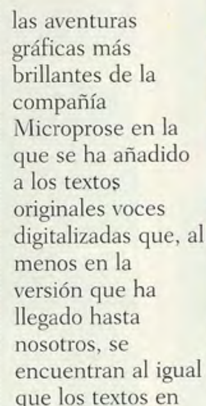
Las esferas de este programa esconden muchos maleficios.



Si alguna vez nos sentimos atrapados, recurriremos a nuestra intuición.



Tenemos que cuidarnos mucho de caer es este oscuro pozo.



las aventuras gráficas más brillantes de la compañía Microprose en la que se ha añadido a los textos originales voces digitalizadas que, al menos en la versión que ha llegado hasta nosotros, se encuentran al igual que los textos en inglés.



El reino de Callahach engloba extensos dominios por los que debemos buscar el éxito de nuestra misión.

El interfaz de usuario puede resultar algo rudimentario comparándolo con el de aventuras más recientes que presentan sus gráficos a pantalla completa ya que en *Dragonsphere* la pantalla se divide en dos ventanas, una para los gráficos y otra que contiene en forma de texto tanto las acciones disponibles como los objetos recogidos. Durante las conversaciones la ventana inferior contiene una lista con las respuestas posibles y como ocurre en otras aventuras cuando el cursor pasa sobre un personaje u objeto con el que se puede interactuar aparece en pantalla un breve texto que lo describe.



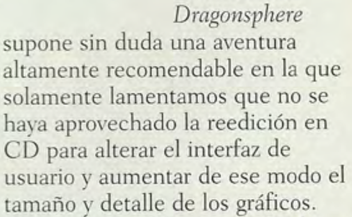
Antes de comenzar la búsqueda miraremos bien nuestro castillo.



Pero no todos los paisajes de este programa son tenebrosos; los hay también floridos como el de esta imagen, en la que se nos anima a examinar a un champiñon...

Visualmente *Dragonsphere* destaca por su rico colorido, la detallada decoración de los interiores y un scroll lateral y unas animaciones dotadas de gran suavidad y realismo. Sin embargo los personajes resultan demasiado pequeños y sus movimientos pagan esa naturalidad con cierta lentitud.

En cuanto a la aventura en sí debemos señalar que existe una gran libertad inicial de movimientos y que solo cuando salgamos del castillo y accedamos a un mapa del reino que nos permite viajar rápidamente a nuevas zonas nos daremos cuenta que algunas de dichas zonas aparecen en principio cerradas y que debemos resolver ciertos enigmas para hacerlas accesibles. Existen numerosos personajes con los que conversar e interactuar y el programa está dotado de una ambientación excelente que recrea con detalle el modo de vida en un mundo medieval y mágico. Con un argumento cuidado al máximo detalle y un ajustado nivel de dificultad *Dragonsphere*



supone sin duda una aventura altamente recomendable en la que solamente lamentamos que no se haya aprovechado la reedición en CD para alterar el interfaz de usuario y aumentar de ese modo el tamaño y detalle de los gráficos.

– Fco. Javier Rodríguez



Los tétricos escenarios en los que transcurre esta aventura ambientan las acciones de nuestro protagonista.

Total ●●●●

Pros: Su argumento está muy cuidado al igual que su dificultad.

Contras: El interfaz podría mejorarse un poco más.

Libros y Películas

The Secret Garden, Black Beauty & Lassie

WINDOWS • Sound Source Interactive

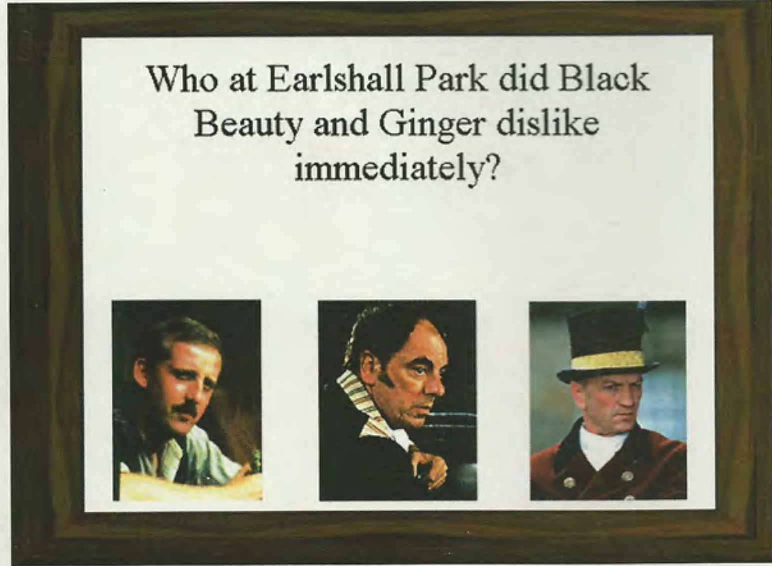
Sound Source Interactive se ha unido a varias compañías cinematográficas para ofrecer una nueva serie en CD-ROM para niños de 3 a 8 años. La serie se llama *Libros-Películas* y cada título combina un texto abreviado de cuentos clásicos con vídeos de las películas más recientes de la Warner Bros. y Paramount. Hasta el momento han aparecido tres *Libros-Películas*, cada uno de ellos un clásico: *El Jardín Secreto, Black Beauty y Lassie.*

Los puntos críticos y las ilustraciones hacen que ***El Jardín Secreto*** sea muy divertido de leer.



Como todos los títulos de los *Libros-Películas, Lassie* utiliza vídeos de su reciente película.

Todos los *Libros-Películas* cuentan con el mismo tipo de ajuste para abrir la página de contenido, elegir un capítulo y empezar a leer. Tiene dos opciones: leer el texto usted mismo, pulsando sobre los puntos críticos y el hipertexto a medida que avanza, o que un niño o una niña se lo lea. Para mí, si el texto es leído, la experiencia que se tiene es muy parecida a la de ver una película. Cada frase es destacada mientras el narrador lee el texto para que los niños puedan seguirle y adquirir algunas habilidades de lectura.



Tras responder correctamente a esta pregunta de comprensión general de *Black Beauty*, verá una de las piezas del puzzle.

Sin embargo, si lee el texto usted mismo, entrará en un juego de bonos: un puzzle. Para completar el puzzle deberá responder correctamente a varias preguntas de comprensión de lectura. Las preguntas son muy fáciles. Además, cuando comience el puzzle verá ya la mitad del dibujo. Al final del libro podrá imprimir el puzzle completado. Finalmente, cuando termine de entretenerse, estos programas de Windows le ofrecen un desinstalador muy práctico.

Todos estos CD-ROM funcionan muy bien con audiencias infantiles, pero se podrían hacer un par de cosas para que los *Libros-Películas* fueran aún mejor: el uso de más vídeo, y cuando sea posible, la inclusión del texto completo del libro para que los niños conozcan más sobre estas historias. No deje que estas pequeñas quejas le desanimen a comprar cualquiera de estos CD-ROM, cada uno de ellos ofrece una oportunidad maravillosa para usted y para sus hijos de revivir los cuentos clásicos.

– Dean H. Renninger

Total

Pros: Vídeos de calidad; fácil de utilizar y con un desinstalador.

Contras: Al juego de puzzles le falta desafío.

Medios de Comunicación

Transport Tycoon

DOS • MicroProse

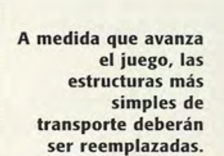
La evolución es el elemento básico de *Transport Tycoon.* En este juego desempeña el papel de un posible magnate, con grandes sueños de gloria y poco dinero en metálico. Afortunadamente, los banqueros piensan que usted tiene suerte. Pidiéndoles prestado un poco de dinero podrá abrir un servicio de autobuses o una pequeña línea ferroviaria.

No es necesario que comience a lo grande, al fin y al cabo estamos a principios del siglo XX. Con la infraestructura correcta, su parte del país crecerá rápidamente. Ayudar a que la Tía Emma vaya desde Cudhead a Funfingway no parece muy importante, pero es el primer paso para construir un Megaimperio. Verá que en Pedham, un pueblo que está a pocos kilómetros al sur de Funfingway, se han abierto unos altos hornos. Como sus trenes pasan muy cerca, a nadie le importará si coloca unos cuantos raíles más para incluir en su vía férrea los altos hornos de Pedham. Gracias a su Cudhead Express, los altos hornos de Pedham entrarán en vías de expansión y producirán más que sus competidores.

No se preocupe por conocer *Transport Tycoon,* la ambición y una vida entera jugando al Monopoly le llevarán de forma natural a conseguir sus objetivos. Es hasta razonablemente fácil seleccionar las rutas. Los campos petrolíferos y las minas de carbón necesitan transportar las materias primas que producen, y los altos hornos y centrales de energía necesitan esas materias primas, lo único que tendrá que hacer será conectar esos puntos.

Lo más difícil es mantener su imperio de transportes en un mundo en continua evolución. Tiene que estar al día; los autobuses de hace diez años quizá funcionen en Dudingville, pero la sofisticada población de Cudhead exige mejor servicio. Si los pasajeros no están satisfechos verá cómo sus competidores vienen a robarle el negocio.

Aunque se base en iconos y ventanas, cuesta acostumbrarse al interfaz de *Transport Tycoon.* Para establecer líneas de transporte tendrá que construir por lo menos dos estaciones. Para montar una línea aérea tendrá que construir aeropuertos, comprar un avión y finalmente establecer una ruta marcando cada parada y designando si esa parada es para cargar, descargar o para ambas cosas al mismo tiempo.



Aunque el juego es duro, el auténtico desafío de *Transport Tycoon* es su instalación. Este monstruo requiere 590KB de memoria base para funcionar correctamente, prefiere no compartir administradores de memoria como el QEMM y si no consigue lo que quiere, su imperio de transportes puede empezar con un pinchazo.

Si usted es un verdadero empresario, *Transport Tycoon* puede ser el catalizador que necesita. Este juego le permitirá poner a prueba sus habilidades de gestión.

– Steve L. Kent

Total	
Pros:	Un excelente motor del mundo de la simulación.
Contras:	Instalación; es un millonario de memoria base.



Cada ruta empieza con su construcción.



A medida que avanza el juego, las estructuras más simples de transporte deberán ser reemplazadas.



El mapa de la esquina superior izquierda ofrece información sobre el tamaño y situación de las ciudades vecinas. Sobre el mapa también aparecen marcadas las estructuras de transporte.



Las refinerías de petróleo y los altos hornos necesitan disponer de medios de transporte.



La evolución es uno de los elementos clave del juego. Comenzará con servicios sencillos y deberá evolucionar de acuerdo con sus necesidades.

Las Primeras Recreativas

Royal Flush & Eight Ball Deluxe

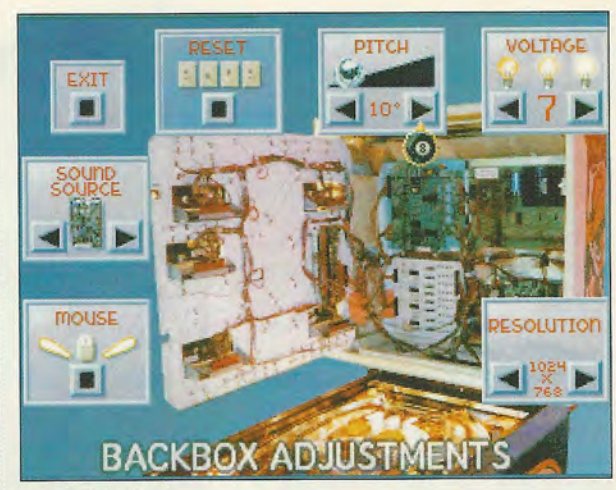
DOS • Amtex

Amtex se acerca al pinball con un ardor casi religioso. Los manuales de *Royal Flush & Eight Ball Deluxe* dan fe de esta devoción: secciones completas dedicadas a las estrategias del flipper, perfiles de los diseñadores del juego, bumpers mecánicos, y los consejos de un famoso campeón de pinball.

Por supuesto, la verdadera prueba de la devoción de Amtex queda demostrada en sus perfectas recreaciones en CD-ROM de *Eight Ball Deluxe* y *Royal Flush*, dos auténticas y clásicas recreativas fabricadas por Bally y Gottleib.

La comparación de ambos juegos aclara el impacto de los videojuegos en el pinball. *Royal Flush*, lanzado en 1976, cuando el pinball era el único juego que existía, reproduce las mesas del pinball de ayer. Estas tienen un diseño más sencillo y menos enrevesado. Por otro lado, *Eight Ball Deluxe*, lanzado en 1981, muestra la temerosa respuesta de la industria ante el debut de los videojuegos. Los diseños de las máquinas están más llenos de objetos e incluyen muchas más campanillas, silbatos, dianas y caminos.

Cada juego de CD-ROM empieza en su propio Café Pinball, donde verá la mesa de pinball y otras diversiones, como por ejemplo un tablero de puntuaciones máximas. El Café es también el lugar donde los ajustes del juego pueden ser cambiados pulsando sobre el cristal de la parte posterior de la mesa. Los jugadores pueden cambiar el ángulo de inclinación de la mesa así como la cantidad de voltaje de los clippers y bumpers. Ajustar cualquiera de estos factores producirá interesantes variaciones en el juego. Cuanto más incline la mesa, de 2 a 10 grados, más rápido caerá la bola, como un ancla que baja hacia el fondo del océano. Suba el voltaje y los flippers y bumpers se harán hipersensibles, lanzando la bola por la mesa como una bala. El pinball "de baja adrenalina", es decir, el más normal funciona igual de bien.



Dentro del cristal posterior podrá adaptar el juego subiendo el nivel de voltaje de la mesa y variando su inclinación.

Ambos CD-ROM le ofrecen la oportunidad de jugar en una mesa más pequeña que ocupa toda la pantalla, o jugar en una mesa grande que se desplaza arriba y abajo en función de los movimientos de la bola. El único punto negativo de utilizar la opción del desplazamiento de pantalla es que es más difícil apuntar a objetivos que no aparecen en pantalla, y que el continuo desplazamiento puede marearle un poco.

En cuanto a jugabilidad, yo diría que *Eight Ball Deluxe* es un poco mejor al contar con un tercer flipper que puede funcionar para o contra usted, dependiendo de la situación. No hay nada realmente malo en cuanto a *Royal Flush*, aunque es mucho menos activo que *Eight Ball* y tiene una ranura de escape (la zona entre los dos flippers) que parece demasiado ancha. Además, la parada y lanzamiento de la bola, uno de los movimientos básicos del pinball, es más difícil en Royal Flush porque los flippers no subirán tanto cuando los pulse.

– Phill Powell

El juego empieza en el Pinball Café. Aquí podrá ver el tablero de puntuaciones máximas; Fireball, la próxima atracción de Amtex; y descubrir las maravillas de la misteriosa Bola de Imán.

Total Eight Ball Deluxe ●●●●●

Pros: La exacta reproducción del pinball lo convierte en un simulador.

Contras: Tenga a mano las pastillas contra el mareo...

Total Royal Flush ●●●●

Pros: Impresionante reproducción gráfica de la mesa.

Contras: No hay suficiente acción en la mesa.

Estado Fascista

Hell

DOS • Take 2 Interactive

Si cree que EE.UU., está virando drásticamente a la derecha, mire lo que pasará en cien años. Para entonces, el partido político religioso de ultraderecha llamado La Mano de Dios, dominará el país. La Mano se basa en La Sentencia, una nueva Biblia escrita por el fundador y líder de La Mano, Solene Solux. Piense en algo agradable y lo más probable es que esté prohibido. Pero todos sabemos que la censura alimenta la tentación, y un enorme mundo subterráneo de placeres acecha al estado fascista de La Mano.



Necesitará mucha leche caliente para irse a dormir después de este encuentro en la oscuridad.



Descubrirá las habilidades de una experta en explosivos cuyo último trabajo la convirtió en un fantasmal holograma.

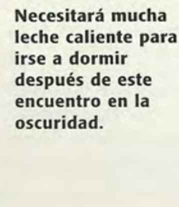
El grupo ARC (Contención de la Realidad Artificial) es el encargado de castigar cualquier infracción placentera. Al principio de *Hell,* usted será uno de los mejores agentes especiales de ARC, es decir, hasta que su puerta sea echada abajo una noche por la policía de la Mano. Sus intentos por eliminarle le llevarán a usted y a su compañero a una horripilante y arriesgada caza en busca de las razones que le han llevado a caer en desgracia. Antes de que termine la búsqueda, conocerá los misterios más profundos de La Mano y se adentrará en las ardientes profundidades del Infierno, en camino hacia su última confrontación contra Solux, el andrógino. Cuidado con la realidad de pesadilla creada por la "ciberexperimentación subterránea"; le resultará difícil saber exactamente dónde termina este mundo y dónde empieza el infierno real.

Usted representa el papel de uno de los dos agentes del ARC, Rachel Braque o Gideon Eshanti. Dependiendo de quien elija ser, el otro personaje le seguirá, ofreciéndole sugerencias y un inventario más amplio.

Juntos trabajarán al máximo, lucharán, y lo que es más importante, resolverán los numerosos puzzles esparcidos por las regiones superiores e inferiores del juego. Además de estos dos agentes, podrá despedir y reclutar a otros agentes a lo largo del juego, como por ejemplo, a la experta en explosivos, Sheena Stone, interpretada por Stephanie Seymour, pero sólo como un holograma... ¿Le suena ese nombre? La supermodelo y actriz es sólo una de las estrellas famosas que se apuntaron a *Hell.* Grace Jones, Geoffrey Holder y Dennis Hopper también prestan sus voces a *Hell,* pero los modelos en 3D sustituyen a la gente real (diferente al estilo de juego marcado por *Under a Killing Moon o Voyeur*). Aunque la animación en 3D es un poco rígida en comparación con las imágenes de vídeo de una persona real, sin embargo, añade calidad subreal al juego.

Es muy fácil jugar *Hell.* El cursor del ratón inicia gran parte de la acción, transformándose cuando pasa por encima de un personaje u objeto, e indicándole si puede hablar con una persona o recoger y/o manipular un objeto. A cualquier acción avanzada se accede a través de una barra de menú que incluye: el inventario, el viaje, las opciones de juego, etc. Viajar de una escena a otra también es muy sencillo. Pulse rápidamente para acceder a un mapa en 3D de Washington DC. (¿Qué mejor lugar para un juego como éste?).

El humor, de hecho, es lo mejor de *Hell.* Además, los diseñadores han trabajado mucho para ofrecer el máximo de variedad posible.





El Sr. Hermoso es un compañero muy útil, aunque algo atrevido.



Cuidado dónde pone el pie en los campos de hielo de *Hell*...



Si el sonido del torno del dentista le produce escalofríos, lo más probable es que quiera salir de esta zona lo antes posible.



Necesitará a este "chico" si quiere encontrarse con el Sr. Hermoso.

Sin embargo, *Hell* no es para todos. El lenguaje y los gráficos pueden llegar a ser un poco duros, y quizá algunas personas prefieran pasar de infiernos y condenaciones, a pesar de la buena calidad de las bromas y de los puzzles. Si no le importan esto, tome este ferry a Estigia y váyase al Infierno...

– Gary Meredith

Total ●●●●◐

Pros: Puzzles complicados; humor deliciosamente retorcido; gráficos oscuramente bellos.

Contras: Animación en 3D poco suave; movimientos torpes de los personajes.

Puro Espectáculo

Baseball ´94

DOS • Sierra

Queremos creer que el primer intento de traer el béisbol a nuestro país ha fracasado debido a la huelga de jugadores que impidió la celebración de la liga del año pasado, y mientras esperamos a que alguna cadena se decida a emitir los partidos más importantes de la ansiada temporada que se avecina, podemos disfrutar de este fantástico deporte en nuestros ordenadores gracias a este simulador de Sierra, sin duda el más completo del momento. Un juego que va a entusiasmar a la hasta ahora minoritaria afición que existe en nuestro país y que, además, puede servir para que todos aquellos que desconozcan este deporte aprendan cómo se práctica. Seguro que la mayoría quedarán cautivados ante su altas dosis de espectacularidad y jugabilidad.

Para empezar, hay que destacar lo sencillo que resulta la navegación a través de las numerosas opciones del programa, que son ofrecidas por menús organizados en cascada. Como es habitual en los simuladores de esta compañía, el manual del programa es sensacional tanto en contenido como en la sencillez con la que se explican todas las enormes posibilidades de este juego. Es posible encontrar rápidamente, gracias a la sabia distribución de contenidos, la respuesta a cualquier problema que nos pueda surgir. Además, en más de cien páginas



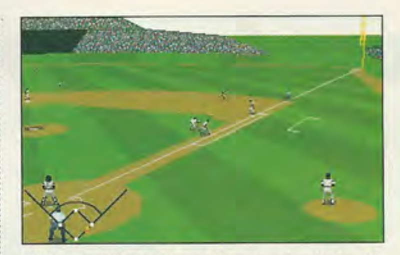
Las animaciones de los jugadores son muy realistas.



La vista cenital es útil para observar el posicionamiento.



La repetición nos puede ayudar a corregir errores.



El desarrollo de la acción es, sin duda, el punto fuerte de este programa.

aparecen recuadros con los datos y anécdotas más relevantes de los más de setenta y cinco años de historia del béisbol norteamericano.

Todo lo que envuelve al mundo del béisbol aparece fielmente reflejado en esta simulación. Todas las reglas son aplicadas inflexiblemente por los árbitros, y también tiene gran influencia jugar en casa o en campo



Gracias a la movilidad total de la cámara podemos ver cualquier parte del estadio.

contrario, las condiciones climatológicas, el tipo de césped y, sobre todo, la estrategia en la colocación de los jugadores. Y en cuanto a la competición, se puede jugar desde un partido de exhibición a una temporada de la MLBPA completa, el partido de las estrellas, divisiones inferiores, etc.

Seguro que los que no sepan cómo se juega al béisbol ya estarán un poco asustados ante un programa que se basa en un deporte "difícil". Sin embargo, Sierra ha pensado en todos y existen varios niveles de dificultad –Basic, Standard y Advanced–.

Pero por encima de la gran cantidad de opciones y de lo adecuado del programa, sean cuales sean nuestros conocimientos, destaca una tan impecable como excelente realización técnica, que ha logrado elevar el grado de realismo a un nivel increíble. Todos los menús y la pantalla de batear-lanzar están realizadas en alta resolución, mientras que el resto del partido pasa a la menos espectacular pero más rápida VGA. Los sprites de los jugadores y sus movimientos están muy bien realizados, se han utilizado complejas técnicas de animación, y ver a un jugador batear, correr o capturar la bola es una auténtica maravilla. Todas las acciones del partido están tan bien hechas que casi parece que estemos viendo un encuentro de la vida real. Podemos jugar en los estadios más importantes, que han sido reproducidos con gran exactitud, lo que aumenta indescriptiblemente la sensación de realismo. Las gradas, los marcadores, el césped, el cielo, poseen unas texturas y un tratamiento del color de gran calidad, aunque podemos ajustar los niveles de detalle para evitar que en un ordenador poco potente se ralentice la acción. Con un 486 DX a 33Mhz con 4MB de RAM y un lector de doble velocidad se pueden situar todos los valores al máximo. Los efectos sonoros digitalizados son muy numerosos, incluyendo las expresiones de los bateadores, lanzadores, el entrenador, la típica melodía del órgano del estadio y demás sonidos que nos hacen creer que estamos en el Astrodome o en el estadio de los Giants de Nueva York. Y aún nos queda mencionar lo más espectacular de este sensacional programa: la repetición de la última jugada. Gracias al empleo del sistema desarrollado por Sierra denominado Camera Angle Managament System podemos movernos por todo el estadio como si fuésemos un pájaro. Las opciones de zoom y rotación nos permiten desde obtener panorámicas de los estadios hasta acercarnos tanto a un jugador que podemos ver con todo detalle el espectáculo que supone una recepción, una carrera, etc. Es decir, además de jugar, podemos ser realizadores de televisión. Congelar la acción y observar desde una perspectiva cenital el terreno de juego es la mejor forma de ver la posición de nuestros jugadores en el triángulo.

Baseball ´94 es lo máximo que puede ofrecernos un simulador deportivo en cuanto a espectacularidad y realismo. No en vano ha sido avalado por la propia MLBPA, toda una garantía de la enorme calidad de este programa.

– Anselmo Trejo

La pantalla de batear y lanzar está realizada en alta resolución, con lo que se obtiene una enorme sensación de realismo.

Total

Pros: Es el mejor simulador de beisbol. Los gráficos, sonido y animaciones son muy realistas.

Contras: ¿Defectos? No hemos encontrado ninguno reseñable.

La Vida de una Leyenda

Ted Williams - The Legend´s Own Story

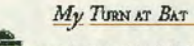
WINDOWS/MAC • Global Electronic Publishing

No hay nada como encontrarse accidentalmente con una vieja caja llena de recuerdos y dejar todo lo que se está haciendo para sentarse y ver lo que hay dentro. Sin embargo, con bastante frecuencia lo encontrará todo desordenado y tendrá pocas posibilidades de encontrar algo en particular sino saca todo de la caja. Global Electronic Publishing ha simulado efectivamente esta experiencia con un paseo, de dos CD-ROM, por el callejón de los recuerdos de *Ted Williams - The Legend´s Own Story.*

Para los aficionados al buen béisbol, *Ted Williams* cuenta con suficiente información como para que se quede pegado al monitor durante horas. Sin embargo, la falta de dirección y organización del programa quizá desanime a otros a pasar sus horas libres con el último bateador del béisbol que consiguió 400 puntos.

Ted Williams se divide en 5 secciones, tres en el primer CD-ROM y dos en el segundo. Cuatro de estas secciones están bastante lejos de ser interactivas. La sección "Mi turno como bateador" es una autobiografía de Williams con algunos adornos multimedia. La sección "Estadísticas" ofrece una selección de las estadísticas de la carrera de Williams, incluidas varias supuestas estadísticas de cuando dejo de jugar para alistarse en los Marines. "La ciencia de Batear" incluye consejos, llenos de texto del mismo Ted, además de algunos vídeos y animaciones para romper la monotonía de la lectura. Finalmente, la sección "La Entrevista en Exclusiva" incluye varios vídeos informativos de las dos últimas entrevistas de 1994, en su casa de Florida.

La sección que ofrece el máximo de entretenimiento multimedia es "1941", muy apropiada porque ése fue el año más importante de la carrera de Williams. Desgraciadamente, la falta de dirección y de iconos en esta sección le da cantidad de información pero ninguna pista de adónde ir después. Además, los iconos pueden ser confundidos fácilmente con simples adornos, facilitando el que se salte ciertos vídeos o artículos.



El hombre que nunca se llevó bien con la prensa narra su autobiografía en "Mi Turno como Bateador".


The Boston Daily Globe

WILLIAMS LOST TO RED SOX FOR SEVERAL WEEKS

La sección "1941" utiliza una gran variedad de medios para revivir el año en que Williams bateó 406 puntos y ganó el partido All-Star.



La sección "Estadísticas" es la más débil de las cinco secciones, pero incluye algunos diagramas interesantes, fotografías y una breve cronología de la carrera de Williams.

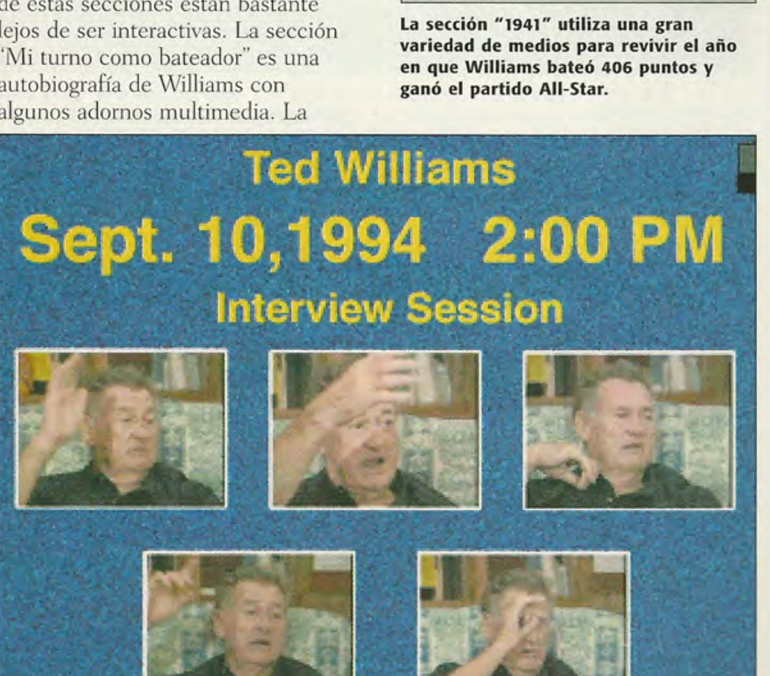
Como muestra de la aleatoria organización del programa, eche un vistazo al primer vídeo. Cuando entre en la sección dedicada a "1941", se verá obligado a ver un vídeo de 8mm de Bobby Doerr, el compañero de equipo de Williams, desde el Fenway Park. En este vídeo verá por primera vez al legendario Williams..., saliendo de la primera base tras fallar los 4 lanzamientos. El hombre considerado como el mejor bateador de todos los tiempos, lo único que hace es caminar durante el primer vídeo en el que aparece. Para empeorar aún más las cosas, algunos vídeos son oscuros y de baja calidad. Además, la falta de controles de vídeo le obliga a tener que ver el vídeo completo una vez iniciado.

Básicamente, *Ted Williams - The Legend´s Own Story*, es una caja de zapatos llena de información interesante, fotografías y otros recuerdos sobre Ted Williams. Sin embargo, su diseño le dejará más frustrado y confundido que entretenido.

– Doug Brumley



Reciba valiosos consejos del arte de batear de la guía de instrucción personal de Williams.



Aunque la calidad del sonido deja mucho que desear, Ted le ofrece interesantes comentarios durante sus dos entrevistas de 1994.

Total

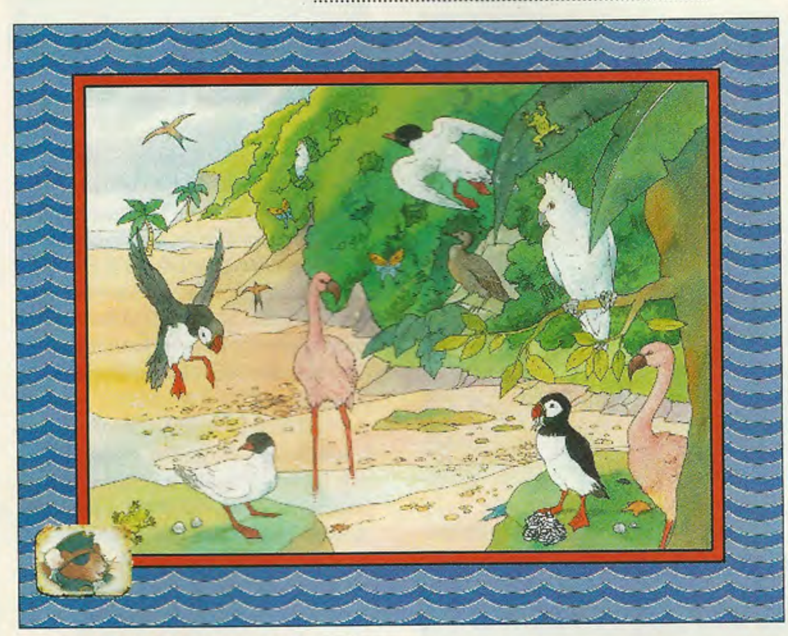
Pros: Vídeos y material de lectura para satisfacer a cualquier seguidor de Williams.

Contras: Un interfaz confuso; vídeos pobres.

Oro Falso

The Treasure Hunt

WINDOWS/MAC • Screenplay International Ltd.



Localice el pájaro que no tiene compañero.

Si le gustan las aventuras en las que se buscan tesoros, mejor que busque en otra parte. Con este CD-ROM no encontrará ninguna joya. Hay una sola aventura en *The Treasure Hunt*, y una vez encontrado el tesoro, se acabó. A las órdenes de su valiente jefe, el Capitán Ratón, usted y una tripulación compuesta por otros ratones, zarpan a bordo del Barleycorn. Su misión: utilizar un antiguo pergamino para cruzar los peligros de la tierra y del mar, y encontrar un tesoro enterrado. Durante el viaje, tendrá que resolver gran variedad de puzzles, como por ejemplo, identificar parejas de mariposas y pájaros.

Los puzzles son desafiantes a veces, pero suelen ser tan aburridos y poco atractivos que no le animarán mucho a seguir jugando. Cuando las cosas se pongan difíciles, el ordenador le ayudará ofreciéndole pistas sobre cómo resolver los puzzles si estos no son completados en un cierto tiempo. El elemento más fuerte de *The Treasure Hunt* es su increíble diseño artístico, muy atractivo e increíblemente detallado. Desgraciadamente, los gráficos no compensan la aburrida naturaleza de esta aventura. Al fin y al cabo este juego es como el oro falso, parece bueno pero no lo es.

– Dean H. Renninger

Total ●●

Pros: Gráficos de gran calidad

Contras: Falta de aventura real en los puzzles; ningún valor adictivo.

Extraño Personaje

The Mask: The Origin

MAC/WINDOWS • Cambrix Publishing

Si le gustó la película o tiene curiosidad por saber cómo a Hollywood se le pudo ocurrir un personaje tan extraño como éste, aquí tiene la implacable serie de comics Dark Horse en CD-ROM.

La película tan sólo arañaba la superficie de la historia original de la Máscara. El desventurado Stanley Ipkiss compra un máscara verde muy misteriosa para su novia Kathy, pero descubre que ésta convierte a todo aquel que se la pone en un ser supernatural y maniático, con una cabeza verde. La identidad de Stanley queda escondida y utiliza la máscara para vengarse cómicamente de sus enemigos. Su juerga continúa hasta que Kathy se pone la máscara por curiosidad y le da a Stanley su merecido. Aterrorizada, entrega la máscara a un duro detective, el teniente Kellaway, quien utiliza el impresionante objeto para acabar con los traficantes de drogas de la ciudad, perdiendo casi el alma en el camino.



Cinco historias completas de la Máscara llenan el CD.

Deberá tener un sentido del humor algo macabro para disfrutar de este CD-ROM, sólo para adultos. Las películas en



Así se las gasta este particular personaje...

QuickTime, las metamorfosis y los efectos de transición mejoran el comic original, pero ni la historia ni sus gráficos son tan espectaculares como para que juegue tanto con el CD-ROM como para estropearlo.

No busque los vídeos de la película, ni interactividad, ni juegos en La Máscara, esto es básicamente un enorme comic. Quizá se canse pronto de este sonriente fantasma de ojos saltones, en una o dos sesiones.

– Steven Anzovin

Total ●●●

Pros: Diseño de comics de calidad profesional y buenos efectos sonoros.

Cons: Demasiado violento para muchos; valor adictivo mínimo.

Arcade Desenfrenado

Zephyr

DOS • New World Computing, INC

Lo mínimo que se puede decir de *Zephyr* es que es un arcade desenfrenado. Estamos en el siglo XXIV, concretamente en el año 2365. El deporte de moda responde al nombre de Carreras de Combate y en él está en juego mucho más que una simple victoria sobre el rival. Los patrocinadores de los pilotos son unas Megacorporaciones estelares que han crecido más allá de lo que los gobiernos planetarios pueden controlar. En estas carreras se juegan el derecho a los recursos naturales de los distintos planetas en que transcurren la carreras. De ahí la gran importancia de la victoria para todas ellas. Cada planeta ofrece su circuito y todos juntos componen lo que se llama Interplanetary Battle Circuit. Así las cosas, *Zephyr* es el nombre de la nave más avanzada diseñada para esta competición, y de la que vas a ser piloto si deseas participar en la competición.

¿En qué consiste ésta? Como se ha dicho, los distintos participantes, que son seis, como Megacorporaciones, se lanzan a la Arena, en la cual vale todo. Conducen una especie de tanque que puede volar, y con él deben conseguir el mayor número de puntos durante un tiempo limitado. Estos se reciben por cada vuelta al circuito, pero estos no son los más voluminosos. También se logran por destruir ciertos bichos que pone el planeta por la zona, y, sobre todo, por abatir a alguna de las otras naves participante.

Pues ya está: se pasan cinco minutos a toda velocidad y entre fuego cruzado de toda cosa móvil del circuito y, al final, se hace recuento de puntos y el que más tenga gana. Y nos vamos al siguiente planeta para un nuevo recorrido.

En la práctica esto ocurre en una pantalla con unos escenarios tridimensionales llenos de colorido entre los cuales se mueven los distintos blancos abatibles, los recursos disponibles y, por supuesto, los contendientes.



En caso de emergencia hay que saber reaccionar a tiempo.



Nuestros enemigos en la competición no tendrán piedad...



Sin duda, *Zephyr* es un arcade frenético y vertiginoso.

En todas las carreras solamente hay un ganador. Nosotros intentaremos serlo siempre.

Dentro de la Arena los tanques pueden correr, girar, subir y bajar, disparar sus misiles y su metralleta, orientar la torreta... lo que hace pensar en un elevado número de teclas para un arcade de acción tan trepidante, salvo que se tenga un joystick más o menos especial.

Lo divertido es que hay distintos mundos en que participar, cada uno con sus cosas peculiares. Antes de cada carrera, asistimos a una especie de programa presentación de la prueba en que el presentador conecta en directo con el planeta sede de la misma para que nos den sus impresiones los distintos líderes. Así vemos aparecer en pantalla a uno de sus habitantes comentando la competición; no deja de ser chocante ver a unos marcianitos comentando si ha sido o no igualado el partido. Entre los distintos planetas está, por ejemplo, Atoll, que es un mundo helado; Panamar, un mundo acuático; Kaor,



Dantescas escenas como la que aquí presentamos pueden ser habituales en este CD.

desértico; Eden, que como su nombre indica, está poblado por una espesa jungla...

Vamos, que variedad de escenarios vamos a tener en las carreras.

Tras esto podremos elegir a cuál de las seis Megacorporaciones representamos. En función de la escogida nuestra nave tendrá más potente unas u otras características. Por ejemplo, si elige representar a Positronix tendrá las armas más potentes, mientras que si opta por New World Computing (no os suena el nombre) tendrá el mejor radar.

Hecho todo esto comienza la carrera de verdad, o sea, el juego. Como ya se ha dicho, no hay tiempo casi de pensar: todo el rato es correr, disparar y tratar de esquivar a los perseguidores.

Los gráficos son en general muy buenos y repletos de colorido,



Todas las escenas de este programa están perfectamente ambientadas.

destacando especialmente este aspecto a la hora del juego. En todas las escenas, tanto de presentación como intermedias se consigue una ambientación excelente. Lo mismo se puede decir de la propia competición, que desde que empieza rodea nuestros oídos con todo tipo de explosiones, disparos y choques.

Hablando de la carrera, el juego propiamente, los gráficos aquí son más confusos, poco nítidos, si bien responden a la perfección y con rapidez a la acción que se les demanda por parte del juego. El scroll es impecable, pese a las exigencias de velocidad. Precisamente ésta es la causa de que, al menos en las primeras carreras, parezca que no nos enteramos de nada: vemos un sinfín de cosas que se mueven a nuestro alrededor y no sabemos qué hacer con ellas.

Para ser un juego arcade hay que tener ojos en demasiadas cosas: número de misiles, energía de disparo normal, energía de movimiento, altura a la que volamos, estado de escudos..., me parece mucho, a primera vista.

El sonido es excelente y es causa principal en la gran ambientación conseguida. Tanto música como efectos sonoros son perfectos, y lo mismo se puede decir de los discursos digitalizados que nos endosan, si bien están en inglés.

Zephyr es un juego de acción desenfrenada con el aliciente de transcurrir en escenarios muy variados, que puede resultar algo complejo y confuso de jugar, y repleto de pequeños detalles que colaboran en la ambientación conseguida.

– Fernando Herrera

Total ●●●●

Pros: Se trata de un CD con mucha acción que se desarrolla en variados escenarios.

Contras: En un principio tenemos demasiadas cosas en pantalla...

Asesino Nato
Corpse Killer
MAC • Digital Pictures

A pesar de lo monótono que es, cuando termine de jugar *Corpse Killer* se sentirá un poco más relajado y hasta se habrá divertido un poco.

En *Corpse Killer* desempeña el papel de un teniente de los servicios especiales que es enviado a la isla más poblada de zombies del Caribe, Cayo Negro. Ahí, ayudado por una periodista y un buscador de recompensas, Rastafari, seguirá las pistas del malvado necrobiólogo, el Dr. Elgin Hellman, interpretado por el actor Vincent Schiavelli, más conocido por su papel como el fantasma del metro en la película *Ghost*. La acción empieza dando una vuelta con la periodista y el buscador de recompensas. Vaya donde vaya en Cayo Negro, los zombies de horripilante aspecto llenarán toda la pantalla en rápida sucesión.

Algunos zombies flotan en el aire, otros aparecen como sombras.



Hellman tiene hasta un pelotón de asesinos en serie electrocutados y reanimados. Para destruir a los zombies deberá dispararles con balas recubiertas con una capa de una raíz vudú llamada Datura.

***Corpse Killer* es para los videojuegos lo que *Viernes 13* fue para el cine, es decir, poca cosa.**



Este resistente y pequeño zombie puede soportar una ducha de balas y seguir atacando.

A pesar de sus ridículos efectos especiales, de su trama, y de su pobre rendimiento, *Corpse Killer* es divertido. Tiene el encanto de una película de serie B, buen sentido del humor y vídeos muy efectivos. Durante el juego, mi mente dejó de pensar y conseguí que mis nervios actuaran como un piloto automático mientras atacaba Zombielandia. Teniendo en cuenta la cantidad de zombies que masacré, salí de ahí sorprendentemente relajado.

– Steve L. Kent

Total ●●●

Pros: Un cierto encanto de películas de la serie B

Contras: Quizá los zombies hayan escrito la trama del juego...

Excavaciones
Diggers
DOS • Millennium Media Group

En *Diggers*, el primer lanzamiento del nuevo grupo Millennium Media, las razas que quedan en Zarg luchan por el control del rico suministro de minerales del planeta.

Controlar las minas no es tarea fácil. Los habitantes de Zarg pueden parecer muy monos pero cortarían el cuello a diestro y siniestro si pudieran. Además, las minas están pobladas por fantasmas, protegidas por monstruos y expuestas a posibles riadas. Sólo se podrá hacer rico en Zarg si consigue sobrevivir.

En *Diggers* empieza seleccionando a un equipo de mineros de una de las cuatro razas en lucha. Después, dirigirá a su equipo por las minas en busca de las joyas. Aunque su meta sea localizar el tesoro enterrado, su principal objetivo es mantenerse vivo. Si sus cavadores se encuentran con otros equipos, se producirá una batalla en miniatura. La lucha se dará por terminada cuando mueran todos los cavadores de un bando, normalmente el suyo...



Cuando consiga las joyas, cámbielas por dinero en el banco local.



En la mitad de cada vuelta algunos cavadores tendrán joyas e inventarios; otros habrán muerto.



Las minas de Zarg son ricas en minerales, pero llenas de peligrosos obstáculos como este esqueleto fosilizado.

Los aficionados a Lemmings encontrarán este juego muy divertido y familiar. Como en el caso de Lemmings, este juego prueba su habilidad en controlar simultáneamente las acciones de varias criaturas independientes y sin cerebro.

– Steve L. Kent

Total ●●●

Pros: Atractivo para los niños.

Contras: Difícil para los niños; muy "mono" para los adultos.

Carreras Virtuales

Megarace

D O S • The Software Toolworks

Megarace no es un juego. Es un programa de televisión virtual. O eso al menos es lo que se desprende de la maravillosa introducción de este programa de producido por The Software Toolworks y creado por CRYO. Usted será, entonces, tan sólo un concursante más. Un concursante del programa más visto de la cadena VWBT Televisión. Pero no se crea que va a ser suficiente con contestar alguna que otra pregunta de cultura –más o menos– general, con el fin de obtener maravillosos premios en metálico. No. En *Megarace* jugará por su vida. El dicharachero presentador de tan singular programa, Aldo Veloz, le pondrá al corriente de la situación hablando con usted en perfecto castellano –aunque sospechosamente "sudamericanizado"–: las calles han sido tomadas por pandilleros motorizados dispuestos a sembrar el terror por dondequiera que pasan. Y usted será el encargado de hacerles morder el polvo. Pero claro, no en la vida real. De hecho, todo lo que ocurre en el programa de la VWBT es "virtual" –palabra que Aldo Veloz se encarga de repetir constantemente–, es decir, toda la violencia de la que hace gala el programa *Megarace* tan sólo será "real" para los televidentes. Porque nada más y nada menos que "cuatrillones" de televidentes estarán pendientes de su actuación ante las cámaras. Y lo que quieren ver es violencia, acción, sangre, vamos que *Megarace* es algo así como el "Reality Show" favorito del futuro.

Después de la introducción del juego, realizada en tres dimensiones, como todo el desarrollo del programa, Aldo Veloz le dará la bienvenida al programa y le explicará su cometido en el concurso. Le pondrá al corriente de los esfuerzos realizados por la cadena de televisión para conseguir los circuitos más espectaculares, así como los "pandilleros" más despreciables –todo muy virtual, eso sí–. Y todo con el fin de que usted, el concursante, pueda proporcionar a los televidentes las dosis de emoción y violencia que demandan.



En este "concurso" tenemos que superar a todos nuestros rivales.



Un ejemplo muy gráfico de las curvas que nos esperan.

Mr. Veloz, entonces, le explicará el objetivo del juego: correr por las pistas más vertiginosas con el fin de derrotar al grupo de "macarras" de turno, hasta alcanzar al jefe de cada una de la pandillas, y aniquilarlo. Para ello, contará con un importante arsenal de máquinas de cuatro ruedas –hasta 8 diferentes– equipadas con armamento, escudos, visualizador de enemigos, y otras características, capaces de desarrollar las más altas velocidades. Pero eso no es todo. En todas las pistas existen unas marcas que, al ser atravesadas por su coche, le proporcionarán desventajas o ventajas adicionales. De esta manera, si pisa una flecha indicando el sentido de la marcha, su velocidad se verá incrementada, pero si pisa otra flecha de sentido contrario, decrecerá su velocidad. Aparte de estas marcas evidentes, encontrará otras, como las que le permiten aumentar su armamento, hacer que su vehículo realice un incómodo giro de 360 grados, aumentar su puntuación y energía, o hacer que su vista se distorsione hasta conseguir no ver nada de nada.



Hay que cuidarse mucho de colisionar con los coches que nos preceden y obstaculizan nuestro paso.



Al fondo, como si fuera un aviso, el logo de CRYO.

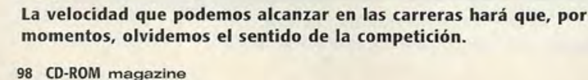


En ningún momento podemos despistarnos: esta pista es muy rápida.

Si tiene éxito al volante –y a las armas–, irá pasando de nivel, y correrá en las diferentes pistas –hasta 15– todas ellas con características diferentes –"loopings", más o menos ayudas, etc–. Pero no bastará con ir derrotando a los enemigos. Tendrá que fijarse al mismo tiempo en el medidor de emoción instalado en el salpicadero de su coche, que le informará del nivel de audiencia de su participación –a más violencia, más audiencia–.

Así es la televisión del futuro según CRYO. Y tengo que decir que en el aspecto gráfico, el programa *Megarace* es sobresaliente, así como en la velocidad que alcanzan los coches concursantes, acompañados por un más que suave "scroll" de los estupendos escenarios renderizados. La música tampoco defrauda, y acompaña la atmósfera de acción que se respira durante las carreras. Y otro punto fuerte es, sin duda la completa traducción del programa, tanto en lo que respecta a textos como a voces. Pero algo falla en este CD tan "virtual": tras unas cuantas carreras, la monotonía de apoderó de mí. Aunque los escenarios son diferentes, la acción es siempre la misma y además sólo seremos capaces de ver un enemigo a la vez delante de nosotros. En resumen: realización técnica impecable, pero jugabilidad mejorable. Esperemos que la televisión del futuro no sea así.

– Fco. Javier Rodríguez



La velocidad que podemos alcanzar en las carreras hará que, por momentos, olvidemos el sentido de la competición.



La elección de los bólidos tiene que ser un proceso meditado, pues de ello depende nuestra victoria.

Total

Pros: Cuenta con una realización técnica impecable.

Contras: Tras unas cuantas carreras, puede ser un tanto monótono y repetitivo.

La Tormenta de Aire

Operation Airstorm

WINDOWS • Expert Software

Si está buscando un simulador de vuelo desafiante, entonces *Operation Airstorm* no es para usted. Este simulador de vuelo, cuatro en uno, ha sido producido en colaboración con la compañía Revell, el principal fabricante de maquetas de aviones de América. Por lo tanto, gran parte del programa se dedica a instrucciones animadas de cómo construir y pintar las maquetas de Revell de los cuatro aviones del programa: el F-15E Strike Eagle, el F-14A Tomcat, el F-117A Stealth Fighter y el helicóptero AH-64A Apache.

Sin duda alguna, las secuencias de construcción de las maquetas de este programa son bastante interesantes. Sin embargo, me parece que tienen poco valor práctico, ¿quién se va a sentar delante de un monitor de ordenador para montar una maqueta? ¿se arriesgaría a dejar la cola de pegar encima del teclado?

La belleza de Airstorm está en su bajo precio y en sus cuatro aviones fáciles de volar. Sin embargo, a los veteranos jockeys del aire quizá les resulte poco interesante. El contexto narrativo es un tanto absurdo, las maquetas de los aviones son muy generales y poco convincentes, y los gráficos de vuelo demasiado simples.



Aunque algunas de las pantallas para montar maquetas sean bonitas, los gráficos de vuelo no son nada extraordinarios.



Recibirá instrucciones "on-line" para montar y pintar las maquetas de los cuatro aviones de este CD.

Si quiere un simulador de calidad, profundo y desafiante, mejor que busque cualquier otra simulación del mercado. Todos estos aviones se encuentran ya en las estanterías. Pagará mucho más por ellos pero también recibirá mucho más por su dinero. *Operation Airstorm* tan sólo demuestra que como editor de simulaciones de ordenador, Revell hace muy bonitas maquetas de aviones. Este juego es sólo para principiantes.

– William R. Trotter

Total	
Pros:	Animación suave, aviones fáciles de volar y baratos.
Contras:	Escenarios simplones; gráficos mediocres.

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO

Steven Anzovin, escritor "free-lance" residente en Amherst, Massachusetts, y autor de tres libros sobre Macintosh Multimedia. La segunda edición de su libro sobre ordenadores y Medio Ambiente, *The Green PC*, ha sido publicada recientemente por MacGraw-Hill.

Charles Brannon, antiguo editor de programas para *Compute Magazine* y Jefe de Proyecto de Epyx, en la actualidad supervisa una red Novell y para Windows para Trabajo en Grupos. Trabaja como redactor y asesor "free-lance". Es coautor del libro de próxima aparición *The Windows 95 Book* (Ventana Press). Vive en Greensboro, N.C.

Anne Gregor, nacida en Toronto y economista en prácticas, es la redactora de la Costa Oeste de *CD-ROM Magazine*. Desde Los Ángeles viene desarrollando diferentes trabajos relacionados con hardware y software, en general.

Tom R. Halfhill, escribe acerca de la industria informática desde el año 1981. Ha publicado más de una docena de libros sobre temas que van desde la programación de ordenadores a la historia de la Guerra Civil. Ha sido editor de la revista *Compute* y en la actualidad es redactor jefe de la oficina de la Costa Oeste de la revista *Byte*.

T. Liam McDonald, escribe sobre ordenadores, juegos, literatura y terror para numerosas publicaciones. Sus próximos libros incluyen *The 7th Guest/11th Hour Companion and T. Liam McDonald's games Extravaganza* (Sybex Press). Reside en Nueva Jersey.

Neil Randall, es Catedrático de Lengua Inglesa y Retórica en la Universidad de Waterloo en Ontario, Canadá. Es autor del libro recientemente publicado: *Teach Yourself the Internet: Around the World in 21 Days* (Sams Publishing) y coautor de *The World Wide Web Unleashed* y de *Plug'n' Play Internet*, (Sams Publishing).

Peter Scisco, desde 1985 se ha dedicado a escribir sobre la aplicación en el mundo de la Creatividad de los ordenadores y del softwar . Ha sido editor de la revista *Compute* y de *Kids & Computers*. Tiene tres hijos y es un infatigable defensor del ordenador en el mundo de la enseñanza. Reside en Winston-Salem, Carolina del Norte.

Tim Victor, es un entusiasta de la tecnología y ha trabajado como redactor y programador, y recientemente para Hanna-Barbera Productions en Los Ángeles. En la actualidad reside en Greensboro.

Katty Yakal, es periodista "free-lance" y desde 1983 viene dedicándose a escribir sobre programas informáticos para diferentes empresas y publicaciones técnicas. Reside en Los Osos, California.

Ciencias Exactas

Math Blaster: Secret of the Lost City
WINDOWS • Davidson & Associates

Memphis Math: Treasure of the Tombs
WINDOWS • WordPerfect

Troggle Trouble Math
WINDOWS/MAC • MECC

Desde que los niños se interesan por las aventuras informáticas, MECC, WordPerfect y Davinson & Associates han optado por un programa de matemáticas diseñado para cubrir sus intereses. Estos títulos son parte de la tendencia de los creadores del "software" educativo de alejarse de los ejercicios prácticos, convirtiendo así el aprendizaje en una diversión.

Math Blaster: Secret of the Lost City de Davidson & Associates, destinado a edades de 8 a 13 años, pide ayuda para Blasternaut y su banda con el propósito de completar los cuatro juegos. En éste intento, los jugadores detienen al malvado Doctor Minus que está empeñado en destruir el planeta. La intención educativa está centrado de lleno en las ecuaciones. Los jugadores construyen ecuaciones en Number Hunt, seleccionan Negatrons en The Positron Splash y maniobran a través del Maze Craze, hasta encontrar ecuaciones dentro de la serie de blancos. Creature Creator ofrece un breve respiro con su más lánguido test de lógica a través de formas y colores.

Los niños cuentan con la posibilidad de jugar como un novato, un capitán o en los niveles del Profesor Blaster. Cada fila tiene tres niveles de dificultad. El programa incluye sumas, restas, multiplicaciones y divisiones , además de decimales, fracciones y tantos por ciento. El módulo Editor permite que los jugadores creen sus propios parámetros.

Para los más jóvenes el programa ha diseñado Maze Craze, que requiere un rápido y fuerte dominio de la destreza.

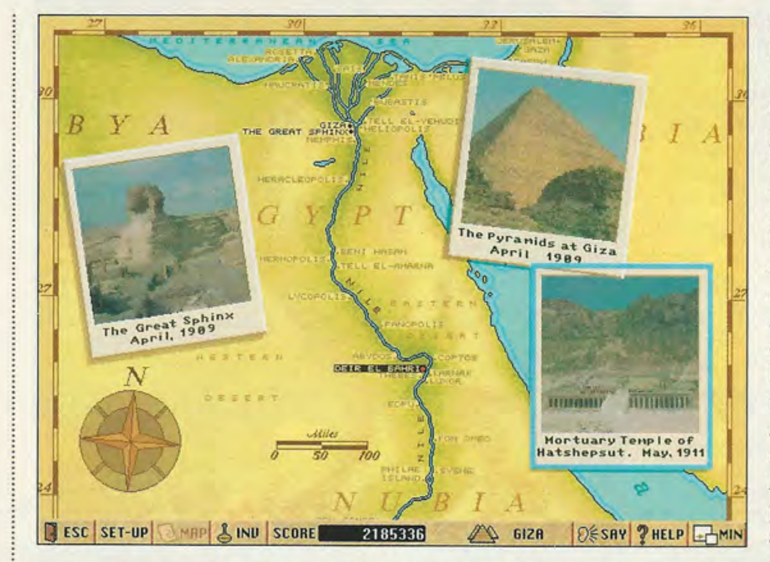
En *Memphis Math*, usted adopta un cierto aire de Indiana Jones, al dar vida al errante matemático, Dr. T.C. King, que viaja a Memphis, capital del Antiguo Egipto en busca de las perdidas Ecuaciones de las Pirámides. Un extraño arroja un puñado de papeles a King, que le ayudan con pistas sobre la localización de la tumba de Tahp Ra-Men.

King puede intercambiar esta búsqueda entre la Gran Esfinge, las Pirámides de Giza o el Templo Mortuorio de Hatshepsut, donde las fracciones, los decimales y los tantos por ciento se convierten en la llave de entrada. Para encontrar las piezas del Escarabajo Sagrado, usted tendrá que atravesar la senda matemática, evitando a horribles criaturas en las salas de cada una de las tumbas. En su ruta acumulará una serie de objetos egipcios que se hayan almacenados en el inventario.

Aunque está indicado para niños de 8 a 13 años, *Memphis Math* es probablemente más apropiado para edades de 10 años en adelante, o para niños con un buen dominio de las fracciones. La lista de las pruebas de destreza es larga, aunque no es posible su acceso al azar durante el juego.

En conjunto *Memphis Math* es bueno en cuanto a concepto aunque pobre en la práctica. La iconografía egipcia divierte, pero el programa acusa una falta de variación en el aspecto y mobiliario de las habitaciones. Por otra parte, cuesta demasiado ganar, además de que coordinar el ratón y el teclado resulta complicado en ocasiones.

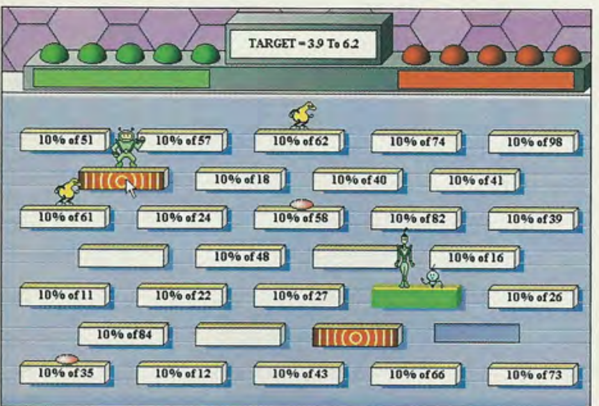
MECC ha creado *Troggle Trouble Math*, basado en la famosa serie Muncher donde Sparky, el perro matemático, tiene una ocupada existencia. Almacena huesos para pagar algunas de sus actividades, detiene la amenaza de Troggles y, resolviendo problemas de matemáticas, conserva su energía, lo que le permite seguir recogiendo pistas desde diferentes lugares del mundo. La última misión de Sparky consiste en rescatar a Muncher de los ataques del siniestro Dr. Frankentroggle. Sin embargo, nuestro amigo está tan ocupado



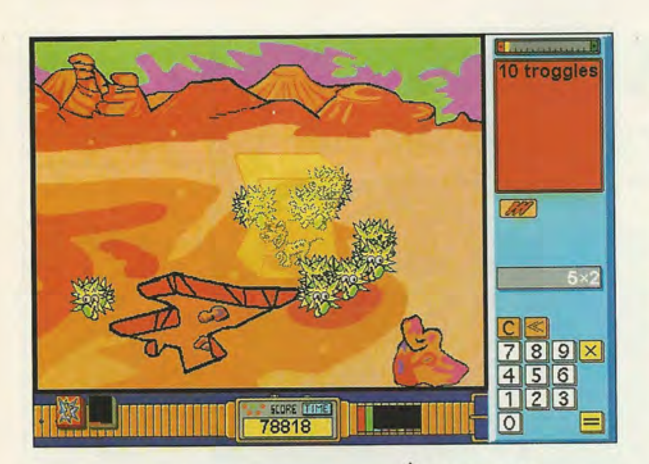


(arriba) El buen diseño de la pantalla principal exige un pequeño esfuerzo para poner en marcha al arqueólogo errante. (izquierda) Se acelera el ritmo de los problemas y el nivel de precisión en contra de los guardianes del tesoro.





(arriba) Creature Creator retrasa el ritmo mientras aumenta su destreza lógica. (encima) Tiene que pensar rápidamente para mantener a Blasternaut y a sus amigos lejos de los ataques de los Negatrons.



intentando mantenerse a salvo, que trasladarse al siguiente mundo parece una meta imposible, haciendo la acción muy propia de un videojuego.

Los tests de *Troggle Trouble Math* poseen niveles de 1 a 6. Usted puede ajustar los problemas al nivel de dificultad que considere más apropiado, si es necesario. A diferencia de los otros dos títulos, *Troggle Trouble Math* combina y empareja sus operaciones. Es decir, nunca sabe cuándo le va a pedir sustraer decimales o hacer una simple suma. A veces incluso tendrá que coger lápiz y papel para resolver operaciones complicadas, algo que no debería ser necesario en un programa de ordenador. Como en *Memphis Math*, la aventura final tarda demasiado en llegar.

Con todo y con eso, *Math Blaster* es el más satisfactorio para el grupo al que va dirigido. *Memphis Math* es aburrido al final, y respecto a *Troggle Trouble* , confunde su objetivo al ser más un juego que una herramienta de enseñanza.

– Anne Gregor

Los cálculos correctos dejan libre a Sparky de su escudo protector para encontrar más huesos y ganar vidas extra.



Resolver problemas de palabras añade otra dimensión, además de ganar pistas que le ayudarán a moverse a través de nuevos mundos.

Total Math Blaster

Pros: Niveles de destreza; gráficos atractivos y buen sonido.

Contras: Requiere un alto nivel de destreza.

Total Memphis Math

Pros: Buena información; guía matemática incluida.

Contras: No apto para niños menores de 10 años.

Total Troggle Trouble Math

Pros: Nivel de destreza ajustado automáticamente; gráficos agradables; interfaz adecuado.

Contras: Demasiado difícil; no incluye guía-tutor; repetitivo.

Pistas Matemáticas

Counting on Frank

MAC/WINDOWS • ABC/EA Home Software

en el **CD-ROM**

Sherman´s General Store está patrocinando un concurso para contar caramelos: adivine cuántos dulces hay en el tarro y podría ganar un viaje a Hawai. Henry está decidido a ganar gracias a la ayuda de su perro Frank, pero también necesita la de sus hijos.

Para dar la respuesta correcta, Henry tiene que recoger pistas matemáticas por su barrio, y después descifrar cuáles son las correctas. La mayor parte de la acción tiene lugar en casa de



Utilice la calculadora de Henry para contestar cuestiones que le proporcionarán pistas.



Incluso dentro de una cabaña construida sobre un árbol, podremos encontrar pistas muy valiosas.

Henry. Utilice el ratón para guiar al protagonista a través del comedor, la cocina, la habitación y el baño.

En cada escena, usted mueve el cursor alrededor de la ventana; cuando el indicador se transforma en un caramelo, pulse la pantalla para resolver un problema que le ayudará a obtener pistas. Henry lleva una calculadora y un cuaderno en su bolsillo que usted podrá utilizar para resolver problemas y almacenar pistas.

En algunas escenas, se le brinda la oportunidad de utilizar los juegos de matemáticas como simple diversión. Así, el cursor se transforma en dado y usted puede disponer, por ejemplo, de una versión aritmética de las tres en raya.

Pese a todos los juegos existentes y al mundo infantil que hay por explorar, en Counting on Frank falta contenido, sobre todo para edades de 8 a 12 años. Otros programas de matemáticas, por ejemplo, o se concentran más en los juegos o tienen más problemas en diferentes áreas.

– Peter Scisco

Total

Pros: Su nivel matemático es bueno

Contras: Da más importancia a la búsqueda de pistas que a las matemáticas.

Un Paseo Ameno

Europe Alive

WINDOWS • MediAlive

Snoopy's Geography Games

WINDOWS • Yearn 2 Learn (Image Smith)

Es obvio que los niños necesitan conocer más geografía que la que ofrece la enseñanza pública; esto es deducible después de conocer los estudios que han demostrado que en la más elemental escuela no saben localizar a los EE.UU., en un mapa mundial. Dos nuevos productos, Europe Alive y *Snoopy's Geography Games*, intentan enseñar geografía por medio de actividades divertidas a niños a partir de 3 años.

Europe Alive –parte de una de las series–, incluye Asia y otras regiones, está destinado a una audiencia mayor (7-14) y es el más extenso de los dos. Concebido dentro de un ambiente agradable, el programa dispone de cinco actividades para explorar Europa, llevando al jugador a través de 20 ciudades, 10 lugares históricos, 10 bosques y otras regiones naturales.

Los juegos incluyen la identificación de países en el mapa, con múltiples opciones en lugares conocidos de Europa y nombra además banderas, capitales e himnos nacionales.

Es también una excelente línea cronológica que muestra la progresión de la historia de Europa a través de 4,000 años, lo que convierte a *Europe Alive* en un valioso recurso de aprendizaje.

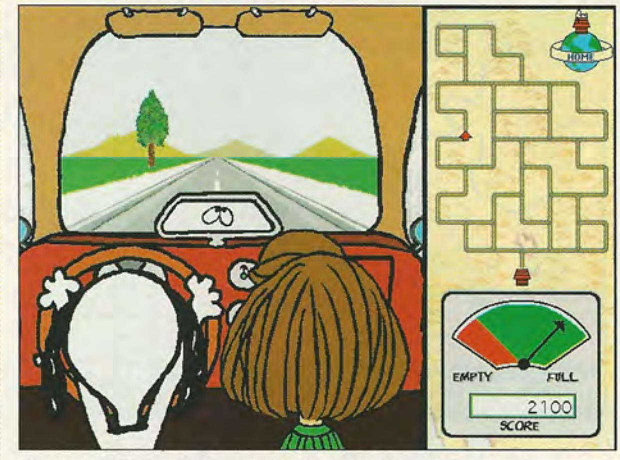
En *Snoopy's Geography* Games, la felicidad puede estar en un afectuoso cachorro, pero comparado con *Europe Alive*, el sabueso mundialmente conocido, defraudará a los jugadores. Destinado a niños de 3-10 años, *Snoopy's* ofrece distintos niveles de destreza. Desgraciadamente, muchos de ellos demasiado fáciles para una audiencia más adulta y por otra parte de un valor educacional deficiente.

Aunque los gráficos son geniales –incluso el estilo del texto está copiado de páginas de comics– la elaboración no lo es tanto. Por ejemplo, usted llega a la pantalla "sólo un minuto" cada vez que cambia de actividad o acude al menú principal. No importa lo monos que sean Snoopy y su banda de Woodstocks; el nivel de acceso es complicado. Sorprendentemente hay también algo de animación y ésta si merece la pena.

Las actividades de Snoopy varían en cuanto a interés. La actividad que resulta más atractiva para los jugadores es GeoParty, un show fingido que plantea preguntas y hace elegir al jugador cuál de los cuatro Peanuts conoce la respuesta correcta. El problema aquí está en que sólo hay dos niveles, mientras que el juego de la brújula por ejemplo, tiene seis. Para acabarlo de rematar, las preguntas falsas son absurdas. La aventura diaria, otra actividad, supone otra decepción por ser breve y por dar tan sólo líneas de dibujo de Snoopy como explorador. The Great Country Shoot pide a los jugadores que identifiquen países sin ninguna ayuda real por parte del programa y Compass Game complica nuestra orientación durante un paseo.

Por tanto, si la Geografía es la asignatura pendiente de su hijo, haga un viaje a través del Atlántico con *Europe Alive*.

– Leslie Mizell



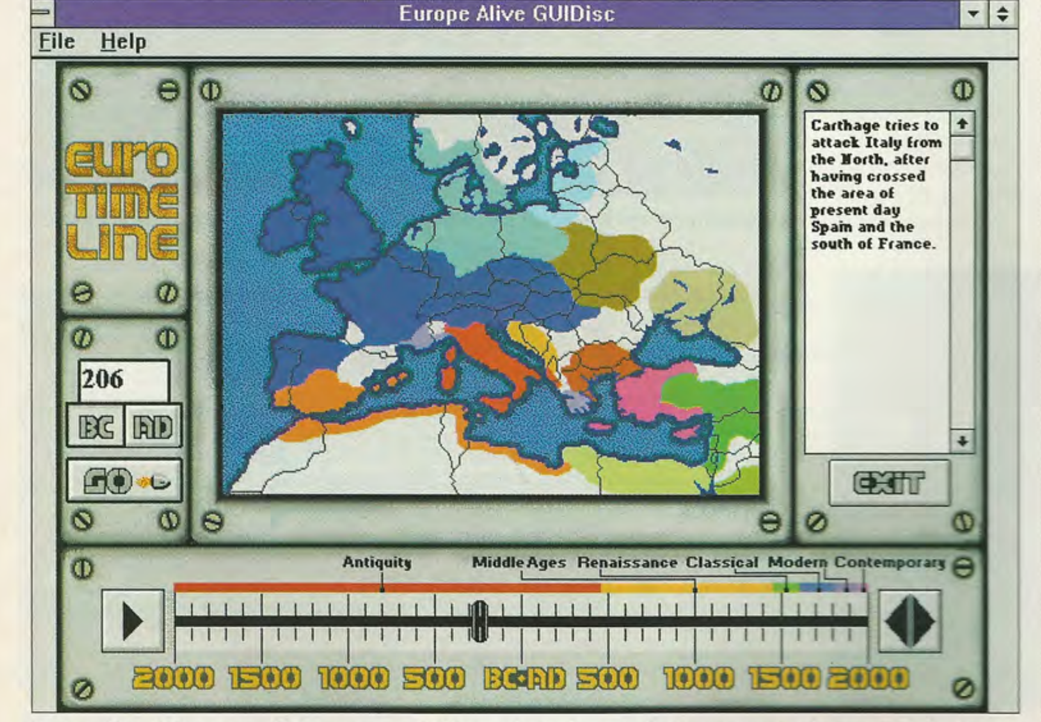
Snoopy's Geography Games: **El juego Driving Ace es el más divertido y enseña la utilidad de la lectura de un mapa.**



GeoParty es una buena idea pero necesitaría disponer de más niveles.



Europe Alive: **En las ciudades, puede acceder al plano de la calle principal.**



Europe Alive: **la línea cronológica es una genial herramienta de aprendizaje que muestra los acontecimientos que han ocurrido simultáneamente en diferentes países, incluyendo además quién tuvo el control en cada región.**

Total Europe Alive	●●●◖
Pros:	Excelente línea cronológica de la historia europea
Contras:	Pocas ciudades.

Total Snoopy's	●●◖
Pros:	Imágenes geniales.
Contras:	Demasiado fácil para la mayoría de los jugadores.

Escondites y Juegos

Gus Goes to Cyberopolis

MAC/WINDOWS • Creative Labs

Cuando visitamos Gus hace un tiempo, fuimos conducidos hasta una búsqueda a través del vecindario de Cybertown. Esta vez vamos a ir a Cyberopolis, una ciudad donde se mezclan escondites y juegos de educativos.





Pulse la pantalla en la puerta de Science Dome. Una vez allí, los niños pueden realizar experimentos desde la pantalla, mediante la comparación entre los objetos que flotan o se hunden.

La serie de actividades de aprendizaje van desde la Lengua a la Geografía, pasando por la Ciencia y los estudios Sociales. En la oficina de Correos, por ejemplo, los niños pueden escribir cartas colocando fotografías en los espacios correspondientes; podrán también salvar un total de cuatro cartas pero no podrán imprimirlas.

En otras actividades tendrán más suerte. Dentro de Science Dome, se pueden arreglar objetos dependiendo de si los hunden o los hacen flotar dejándolos caer en un contenedor de agua o pueden también colocarlos en un terrario básico. Las otras cuatro escenas (librería, acuario, comensal y metro) tienen sus propios componentes educativos.

Todas éstas actividades, aunque desiguales en diseño y calidad, son útiles. El juego del escondite algo menos, ya que fue diseñado para mantener a los niños trasladándose a diferentes ambientes. El problema no está en el juego en sí, sino en algunas de las cosas que dicen los Cyberbuds escondidos cuando son descubiertos. Así, un Cyberbud da a entender que un kilogramo y un gramo son medidas diferentes, cuando es más exacto decir que están relacionados en escala.

Por lo que respecta a la presentación y sonido, la animación del juego me recuerda a una película de serie B japonesa de los años 60. El acompañamiento de guitarra no es malo, pero las letras de las canciones no consiguieron muchos fans en mi casa.

Esperamos que Gus nos visite de nuevo. Pero antes de pedirle que vuelva y juegue, tendrá que mejorar.

– Peter Scisco

Total

Pros: Actividades de aprendizaje, sobre todo en Science Dome.

Contras: La animación es bastante simple y pobre.

El Primer Ordenador

Jump Start Kindergarten

DOS • Knowledge Adventure

Sus hijos de 3 a 6 años no necesitan un ordenador multimedia para prepararse para acudir al jardín de infancia. En el caso de que se sienta impaciente por introducirles en el mundo de la tecnología, *Jump Star Kindergarten* es una forma segura de sacar provecho al tiempo que emplean delante del ordenador.

En *Jump Star*, los niños se unen a Mr. Hopsalot, un divertido conejo y juntos exploran 11 áreas de juego diferentes dentro de una casa virtual. Incluso los que aún no sepan leer, pueden aprender a contar hasta 10, a decir la hora, a reconocer y nombrar formas así como a asimilar otros conocimientos básicos. Para aquellos padres interesados en los progresos de sus hijos en las diferentes áreas de *Jump Star*, el programa actualiza automáticamente un gráfico de la habilidad empleada durante el juego. Pero lo más impresionante es la posibilidad que ofrece el programa de ajustar la dificultas de los juegos según la destreza del pequeño.

Si ya ha decidido que el ordenador es conveniente para su hijo en edad preescolar, éste programa podría ocupar un lugar destacado en su casa.

– Peter Scisco

Total

Pros: El CD se adapta perfectamente a la capacidad de aprendizaje de los preescolares.

Contras: Los gráficos están lejos de la calidad de enseñanza de otros programas.



La clase electrónica está repleta de actividades que muestran la diferencia entre conceptos como grande y pequeño.

Iniciación a la Lectura

Kids Phonics

WINDOWS • Davidson & Associates

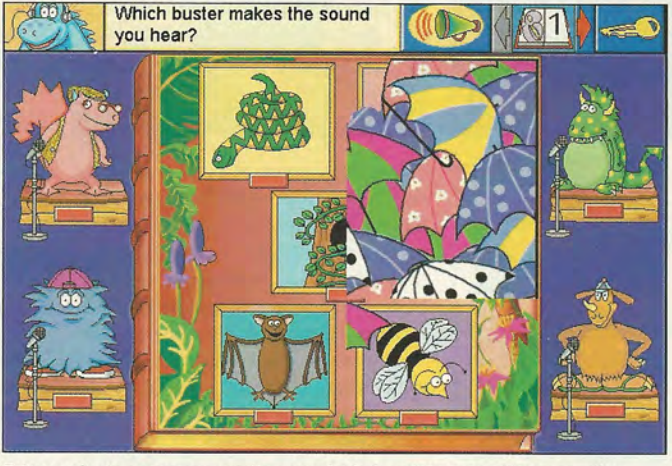
En *Kids Phonics*, un programa de iniciación a la lectura, cada uno de los personajes animados que aparecen en el mismo emplea un estilo de música diferente para reforzar conceptos específicos de la lengua. Miggles por ejemplo, es un tímido poeta que nos insiste en que escuchemos siempre atentamente, mientras Mumpher, un torpe vaquero canta sobre el hecho de cómo las letras producen sonidos y cómo los sonidos componen palabras.

El programa está dividido en dos actividades principales que comienzan con Sound Buster Game, un divertido juego que enfatiza los fonemas. Los niños identifican los sonidos que escuchan, eligiendo el personaje que produce dicho sonido.

Los pequeños comienzan con letras sonoras y se trasladan a diez niveles más de desafiantes enigmas, tales como la elección de palabras que no riman entre sí. Las respuestas correctas revelan parte de una fotografía escondida que al ser descubierta, muestra cinco objetos. Éstos son utilizados entonces en la segunda actividad del programa, Word Builder. En este ejercicio, los niños construyen frases simples a partir de fotografías y textos. También es posible acudir directamente a ésta segunda actividad.



Los niños construyen frases simples por medio del aprendizaje de nuevas palabras.



Este excelente programa enseña a través de la música y mediante sencillos ejercicios de fonética.

Aunque simple en diseño, *Kid Phonics* es bueno para aprender. Evita juegos complicados así como diversiones ineficaces, adoptando divertidas técnicas, como canciones y rimas que avivarán el interés del niño por la lengua.

– Peter Scisco

Total

Pros: El sonido como parte fundamental para la enseñanza; excelente música;

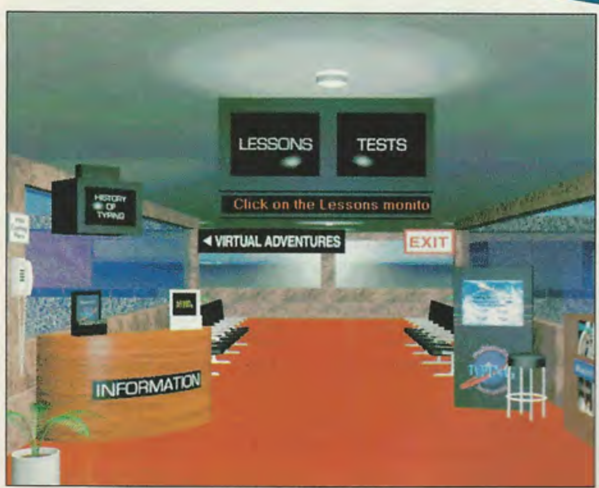
Contras: Ninguno.

Mecanografía Básica

Multimedia Typing Instructor

WINDOWS • Individual Software





La terminal aérea supone el principio de la aventura.

Multimedia Typing Instructor ha revolucionado el aprendizaje de la mecanografía, renunciando a las clases tradicionales y convirtiéndolo en una aventura a través del globo terráqueo.

En un primer vistazo, podría pensar que se trata de un producto exclusivo para adultos, que intentan pulir sus conocimientos de mecanografía. Pero no es así. Individual Software ha añadido sabiamente dos aventuras virtuales –Flotsam Fighter y Sea Adventure–, donde se mezclan ingredientes aptos para jóvenes usuarios. Incluso los adultos pueden divertirse al verse perseguidos por una langosta en Sea Adventure.

El juego comienza en una terminal de aeropuerto y las lecciones se enseñan desde un ordenador portátil, a bordo de un avión. El propósito del viaje no es otro que el de mejorar los resultados de los estudiantes desde que empezaron el programa. Los ejercicios prácticos están bien aplicados y guardan relación con el tema. Los pasajeros escogen de un revistero seis revistas sobre diversos temas. Cada "revista" tiene un conjunto de artículos que usted lee mientras practica la mecanografía.



En Sea Adventure, una hambrienta langosta nos persigue hasta atraparnos, si no somos rápidos.

Lo mejor de un producto como éste es que sea fácil y atractivo, y *Multimedia Typing Instructor* consigue ambas cosas. Por otra parte, las lecciones y las pruebas mejorarán progresivamente su trabajo.

– Phill Powell

Total

Pros: Un juego funcional y práctico

Contras: El aeropuerto es un decorado muy frío.

Accidentes Domésticos

Safety Scavenger Hunt

WINDOWS • StarPress Multimedia

Enseñar a los niños cómo evitar accidentes domésticos, es un cometido que merece la pena. Las estadísticas demuestran repetidamente que la mayoría de los accidentes ocurren en el hogar y por lo general a causa de descuidos.

Safety Scavenger Hunt, destinado a edades comprendidas entre 2 y 7 años, conduce a los pequeños a evitar riesgos domésticos en la casa de Rosie Raccoon. El programa gira en torno a Rosie y sus compañeros los Alfabetos, personajes de una colección de libros publicados por World Book Inc.

En *Scavenger Hunt*, los jugadores eligen uno de entre cuatro compañeros para explorar seis habitaciones. Una vez que encuentren tres riesgos en cada habitación, reciben un tesoro.

Las instrucciones habladas así como el interfaz, hacen que el programa sea fácil incluso para el jugador más joven. Sin embargo, los niños mayores pueden aburrirse debido a la falta de variedad. Los riesgos son siempre los mismos, da igual el compañero que les acompañe en su búsqueda.

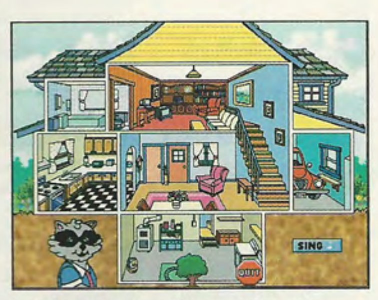


Descubrir las actividades no siempre es un reto.



Los objetos nunca varían, haciendo perder el interés de los jugadores.

Los otros módulos de Scavenger son básicamente educativos y siguen el modelo del primer título de la colección *Why Do We Have To*. Un indicador mágico les enseña a reconocer formas y tallas; y "elige-un-par" es exactamente eso, seleccionar dos objetos parecidos.



La búsqueda de peligros en las seis habitaciones es demasiado corta.

Resumiendo, StarPress tuvo una idea genial, pero no ha sabido llevarla a la práctica. Por ello quizá le resulte más fácil y seguro enseñarle a su hijo sobre los peligros domésticos sin la ayuda de Rosie Raccoon.

– Anne Gregor

Total	
Pros:	Gráficos alegres; interfaz correcto, muy educativo
Contras:	Actividades repetitivas; escaso contenido.

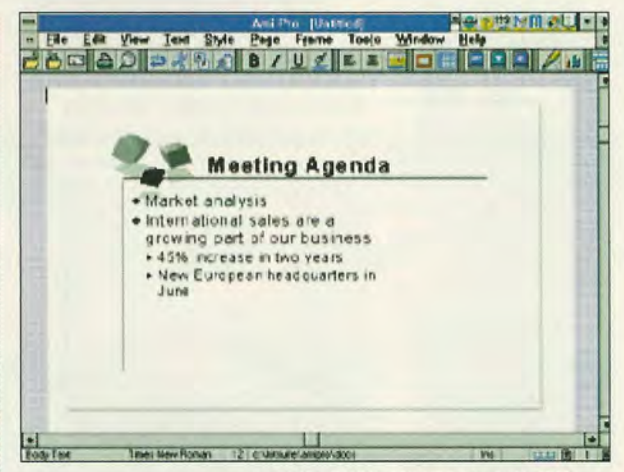
Excelentes Prestaciones

Lotus SmartSuite 3.0

WINDOWS • Lotus Development Corporation

Lotus Smartsuite 3.0. integra de forma acertada diversas aplicaciones: Lotus 1-2-3 versión 5.0 (hoja de cálculo), Ami Pro 3.1 (procesador de textos), Approach 3.0 (base de datos), Freelance Graphics 2.1 (gráficos de presentación) y Organizer 1.1 (gestor de información personal). Los principales rivales de *Lotus Smartsuite* son *Microsoft Office Professional* (Word, Excel, Access, PowerPoint) y *Perfect Office Professional* (Wordperfect, Quattro pro, Paradox, WordPerfect Presentations, etc).

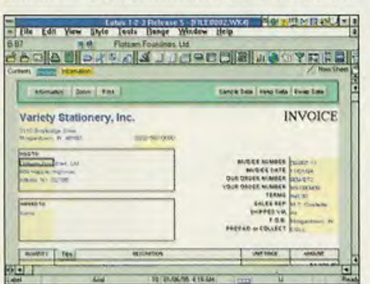
La mayoría de estos programas devoran espacio de disco y memoria RAM, aunque *Smartsuite* es bastante razonable en este aspecto. Se conforma con un 386/16 con 4MB de RAM, para poder ejecutar cada aplicación, aunque si desea ejecutar varias al mismo tiempo se recomienda como mínimo disponer de 8 MB de RAM. Si desea instalar la versión mínima de cada uno de los programas que la integran deberá destinar como mínimo 35 Mb de su disco o bien 94´8 MB si realiza la instalación completa. Los archivos tutoriales y los archivos para el trabajo en grupo pueden ejecutarse desde el CD-ROM.



Ami Pro cuenta con una utilidad macro para poder manejar mejor nuestros trabajos.

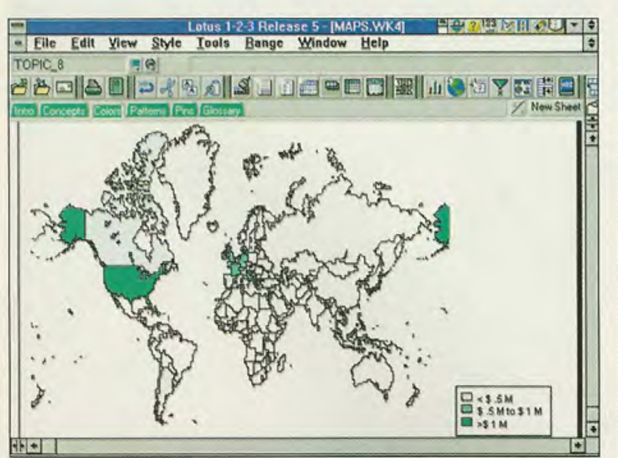


A partir de la información recogida en Organizer, Ami Pro genera automáticamente un calendario mensual.



Smartsuite brinda muchas posibilidades aparte de las aplicaciones clásicas de este tipo de programas. La barra de utilidades SmartCenter, flota en la pantalla para ofrecer acceso inmediato a las diversas aplicaciones: a los textos de ayuda, a Lotus Sound (un programa sencillo que permite escuchar archivos WAV), al editor de medios (un gestor de archivos MIDI y de películas), a SmartPics Sampler (Smart Graphics browser), así como a ScreenCam (utilidad para la captura de pantallas de películas).

Si aún no se atreve a utilizar las aplicaciones y utilidades de *Smartsuite,* puede recurrir a dos útiles programas: ScreeCam y SuiteAnswers. El primero le permite grabar y visualizar la actividad que tiene lugar en la pantalla de su ordenador con voz en off adicional que Vd., mismo puede grabar. Permite incluso ejecutar los tutoriales que contienen todas las explicaciones imaginables. SuiteAnswers, por su parte, proporciona ayuda entre las aplicaciones, e incluye las HelpCards (tarjetas de ayuda), que le sirven de guía en el manejo del programa. Por otro lado, la utilidad Movie Guide le muestra "Cómo" debe realizar cada acción y los DocOnline (los manuales online del CD-ROM). Se incluye asimismo una utilidad How Do I?, y de búsqueda que le permite localizar instantáneamente la HelpCard necesaria en cada momento.

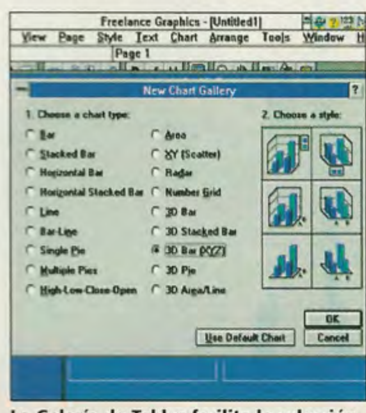


1-2-3 incluye plantillas útiles para imprimir facturas y generar mapas a todo color.

En lo que respecta a las aplicaciones, la versión para Windows de 1-2-3, versión 5.0 lleva a la perfección todas las prestaciones de esta famosa hoja de cálculo. Esta nueva versión del clásico de las hojas de cálculo le permite muchas otras cosas además de visualizar datos y gráficos simultáneamente. Permite una impresión perfecta y genera mapas a todo color que representan los datos geográficamente. Cuando crea un nuevo archivo las plantillas de Smartmaster le proporcionan el formato básico de trabajo para documentos modelo.

Además de todas estas prestaciones, 1-2-3 permite utilizar las tablas de Approach, versión 3.0 y generar formularios, informes y etiquetas de correo a las que puede acceder directamente desde los menús de 1-2-3. De hecho *Smartsuite* incluye la versión completa de la base de datos relacional Approach, mientras que *Microsoft Office* y *PerfectOffice* sólo integran las versiones completas de sus bases de datos en las versiones profesionales de sus suites.

Si bien Approach no se distingue por su capacidad de programación, la inmensa mayoría de los usuarios de paquetes integrados, jamás llegan a tener que programar. De esta forma, Approach, puede resultar más conveniente para el usuario no profesional, ya que le permite visualizar con toda facilidad los datos con gran variedad de formatos de bases de datos (dBase,



La Galería de Tablas facilita la selección de los formatos disponibles.



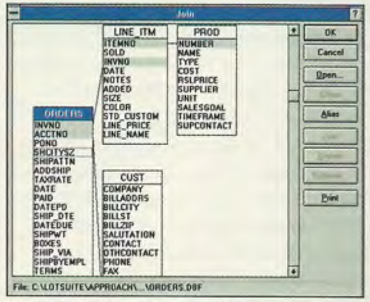
Este sistema de gestión de pedidos refleja la potencia de la base de datos relacional Approach.

Paradox 4, Oracle SQL, Server y ODBC).

Approach dispone de gran variedad de prestaciones: infinidad de bases de datos modelo, SmartAssistant para ayudarle a confeccionar los informes, PowerClick (posibilidad de trabajo con múltiples tablas), enlace visual de campos de bases de datos utilizando el ratón; copia de estilos, así como un interfaz de carpetas y archivos para una mejor gestión de documentos. Si añadimos la fácil integración con 1-2-3, veremos que la inclusión de Approach es todo un acierto en este paquete.

El procesador de textos de *Smartsuite*, Ami Pro 3.1 constituirá toda una sorpresa para aquellos usuarios que lo desconozcan. Dispone de más de 60 plantillas de estilos y numerosos macros para facilitar sus tareas. Asimismo, Ami Pro es capaz de aceptar múltiples formatos de archivos, entre los que se incluye Wordperfect, XyWrite e incluso archivos de bases de datos y de hojas de cálculo. Junto con estas prestaciones, Ami Pro permite editar ecuaciones y la posibilidad de trabajar en grupo.

Para aquellos usuarios que deban realizar presentaciones sencillas sin complicarse, Lotus Freelance Graphics 2.1 dispone de las herramientas básicas. Es un programa sencillo y rápido para elaborar presentaciones de aspecto profesional. Dispone de más de 100 estilos y 11 formatos de página, así como seis estilos para cada transparencia, de forma que facilita la combinación de texto y gráficos.



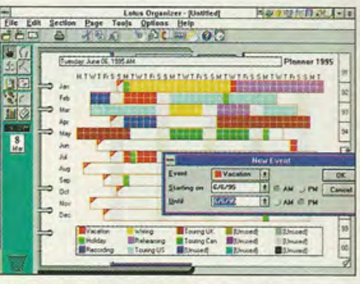
Mediante Approach, puede conectar de forma visible los campos de la base de datos.

Finalmente, si desea mantener al día su agenda personal, Lotus incluye Organizer 1.1. Este es un programa de muy sencillo uso y que recuerda las agendas tradicionales. Consta de las secciones tradicionales: calendario, cosas pendientes, direcciones, bloc de notas, planificador semanal y recordatorio. Su manejo es tan sencillo que cualquier usuario llega a dominarlo en cuestión de minutos.

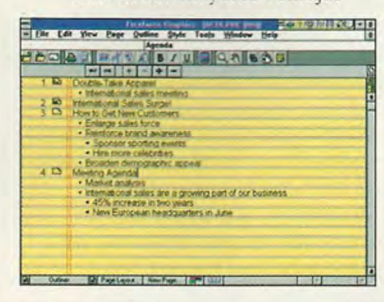
Una de las mayores ventajas que ofrecen los productos como *Smartsuite* estriba en la utilización de menús similares y de iconos idénticos en las barras de herramientas. Los iconos inteligentes de *Smartsuite* forman una única barra de iconos que se acciona con una simple pulsación del botón del ratón y que contienen ayuda sobre cada función. Basta con pulsar el ratón sobre alguno de estos iconos, para que aparezca un bocadillo con texto de ayuda.

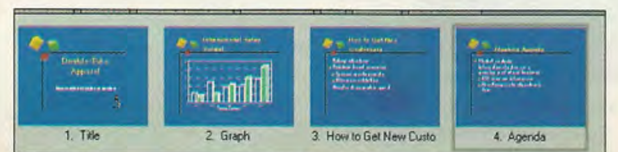


Approach incluye una aplicación modelo para realizar el seguimiento de las ventas.



El planificador de Organizer ofrece un resumen de todas sus citas.





Freelance Graphics le permite visualizar sus presentaciones utilizando tres modalidades de visualización.

Finalmente, si Vd., es usuario de Lotus Notes/FX 1.1 puede utilizar las bases de datos de Lotus Notes para trabajar con otros grupos de usuarios y compartir gráficos y documentos. También es posible el trabajo compartido en Ami Pro, 1-2-3 y Freelance. NotesMail permite que el resto de usuarios de un grupo sepa qué correo se ha enviado. Notes permite asimismo la gestión de las autorizaciones y permisos sobre los documentos. El programa NoteSuite Application Collection incluye bases de datos para facilitar el almacenamiento de los archivos de las presentaciones de FreelanceGraphics. Permite asimismo las siguientes funciones: generar ventanas de mensajes con sugerencias, llevar una agenda de contactos, gestionar las plantillas de Smartmaster de 1-2-3, elaborar informes detallados e informes completos de gastos mediante 1-2-3.

En resumen, la versión actualizada de *Smartsuite* constituye una excelente compra, en particular en lo que concierne a 1-2-3. Ami Pro y Approach resultan mucho más fáciles de utilizar que sus rivales directos aunque quizá no ofrezcan tantas prestaciones.

– J. Blake Lambert

Total

Pros: Excelentes prestaciones que cubren todas las necesidades de cualquier usuario.

Contras: Carece de un lenguaje común para la programación de scripts entre aplicaciones.

Tutor de Mecanografía

Fingers Dual Teacher

WINDOWS • Apt Projets

El programa que comentamos a continuación es básicamente un tutor de mecanografía, es decir, un programa diseñado para enseñar al usuario a manejar correctamente un teclado de ordenador para conseguir la máxima precisión y velocidad. Sin embargo *Fingers Dual Teacher* incluye la posibilidad de manejar simultáneamente dos idiomas diferentes y aprender de esa manera algunas frases de uso corriente en una lengua extranjera a la vez que mejoramos nuestra destreza sobre el teclado.

El curso de mecanografía, verdadero corazón del programa, pretende enseñar a escribir a máquina tal como aprendimos a leer y escribir y consta de seis tutoriales que cubren desde las letras minúsculas al teclado numérico. Cada tutorial consta de doce lecciones con tres niveles cada una (que a su vez contienen 24 ejercicios en el nivel 1 y 12 en los niveles 2 y 3) y un examen que deberá ser realizado únicamente cuando se hayan completado con éxito todas las lecciones del tutorial.

Partiendo de la postura básica de los cuatro dedos de cada mano sobre las teclas ASDF y JKLÑ de la hilera central del teclado, el pulgar para la barra espaciadora y el meñique de la mano derecha para la tecla Enter cada lección irá incorporando nuevas teclas en orden creciente de dificultad y los tres niveles de cada lección nos ayudarán a familiarizarnos con ellas. El programa nos ofrecerá la posibilidad de repetir un ejercicio si pulsamos demasiadas teclas equivocadas o nuestro índice de pulsaciones por minuto es demasiado bajo.



Cada tutorial consta de doce lecciones, con tres niveles cada una.



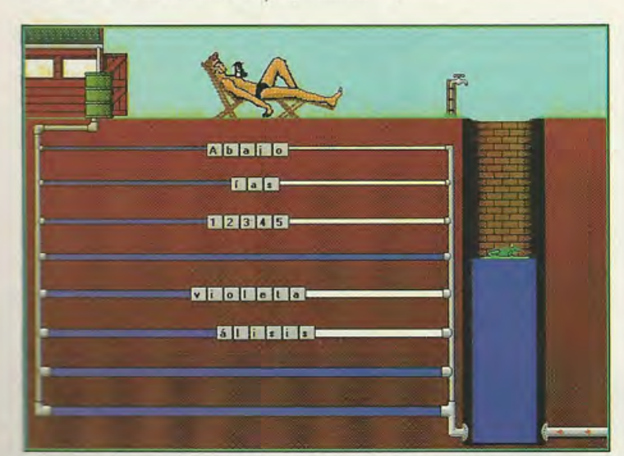
Esta pequeña oficina es nuestro lugar de trabajo.



Ya tenemos casi todo dispuesto para empezar a teclear...



No sólo aprenderemos a escribir, sino también algún idioma.



Los ejemplos gráficos con los que aprendemos a teclear las letras son muy amenos y representativos.

El primer nivel cubre la relación entre dedo y tecla (aparece un dibujo de las manos con una flecha que señala el dedo correcto para cada tecla), el segundo pide al usuario teclear palabras o frases breves y el tercero incorpora frases más largas y complejas, frases que al principio son simples combinaciones de teclas que pese a no tener sentido nos ayudan a mejorar la independencia y velocidad de los dedos. En todos los niveles aparece un dibujo de un teclado en el que las teclas de color gris son las cubiertas por la lección en curso, ocho botones que nos ayudan a recordar las teclas asociadas a cada dedo, una ventana con el texto que debemos teclear y otra en blanco en la que aparecerán las teclas que pulsemos.

Sin embargo cuando está activado el módulo "dual teacher" las dos ventanas se convierten en tres ya que además de una primera ventana con el texto en el idioma materno del usuario aparece una segunda con la traducción de dicha frase en otro idioma. En estos casos el usuario debe teclear el segundo texto, el cual además se puede escuchar a través de los altavoces en la voz de un nativo de esa lengua, y de esa manera el programa nos ayuda a aprender a escribir en un idioma distinto del nuestro.

Las posibilidades del usuario para adaptar el programa a sus necesidades son prácticamente infinitas. *Fingers Dual Teacher* puede utilizarse en español, francés, inglés e inglés de Estados Unidos y existen opciones para elegir el idioma en el que aparecerán los textos (dos idiomas diferentes para el módulo "dual teacher"), la nacionalidad del teclado para permitirnos obtener letras y símbolos que no estén presentes físicamente en nuestro teclado y los tipos de letra para textos y menús.

Existen unos botones de gran tamaño en la parte inferior de la pantalla que permiten elegir uno de los tres niveles, activar o desactivar la opción "dual teacher", acceder a una clase de lenguaje en la que podemos escuchar cualquier frase escogida por nosotros de una larga lista, obtener un estudio estadístico de nuestro rendimiento y realizar el examen del tutorial actual.



Las explicaciones de este CD son muy fáciles de seguir.

Por su parte unos pequeños iconos en la parte superior, que pueden variar según el nivel, permiten modificar el tamaño y tipo de letra, alterar los colores y cambiar la posición del dibujo del teclado y las ventanas con los textos. Disponemos de un metrónomo de velocidad y frecuencia ajustables, la posibilidad de dirigirnos a cualquier tutorial y cualquier lección dentro de él, una interesante opción llamada "consejo" en la que aparece una fotografía digitalizada con la posición correcta de las dos manos para cada tecla, una opción llamada "excursión con guía" en la que una voz en el idioma elegido explica con detalle los objetivos y recursos del programa e incluso dos pequeños juegos en los que nuestra rapidez y eficacia tecleando pueden ayudar a una rana a escapar del fondo de un pozo y rellenar los billetes de los pasajeros de un vuelo espacial.

Fingers Dual Teacher nos ha causado una gratísima impresión. Al igual que un profesor particular el programa se adapta a las necesidades y errores del alumno y permite la creación de un séptimo tutorial conteniendo los ejercicios con mayor número de errores de los tutoriales precedentes.

– Pedro J. Rodríguez

Total

Pros: Es un programa útil y profesional que puede sustituir cualquier curso de mecanografía.

Contras: Si alguien encuentra alguna pega a este CD, que nos lo diga...

Alternativas Flexibles

Kidspace & Workspace 2.0

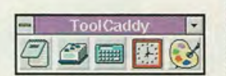
WINDOWS • Ark Interface II

Kidspace es un entorno repleto de juegos para los más pequeños. Dentro de la sala hallarán estanterías para colocar los juguetes que más utilizan, así como cajones en lo que colocarán las aplicaciones y sus documentos. Los cajones pueden protegerse mediante una palabra clave para que los niños resguarden la intimidad de sus juegos. Asimismo, para ejecutar las aplicaciones, basta con usar el ratón sobre los iconos. Además los niños pueden tirar los juegos a la papelera o meterlos en un agujero. El entorno contiene de sonidos y animaciones que ocurren de forma aleatoria o bien cuando el usuario ejecuta la acción correspondiente.

Kidspace también se puede utilizar para proteger el espacio de disco duro propiedad de sus progenitores. Unicamente permite acceder a los archivos de los juegos determinados con anterioridad. Incluso se puede restringir la grabación de archivos. La opción "Out doors" puede tener asignada una palabra clave para que los niños no salgan de Windows.



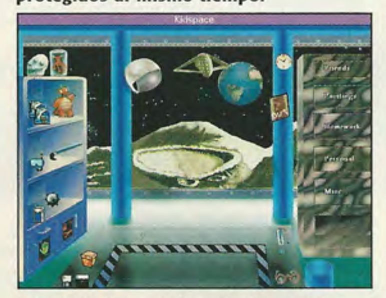
La vista reducida puede ser una utilidad muy emplea.



Aunque en cuanto a flexibilidad es algo limitado, Tool Caddy le ofrece un lugar para guardar sus aplicaciones favoritas.



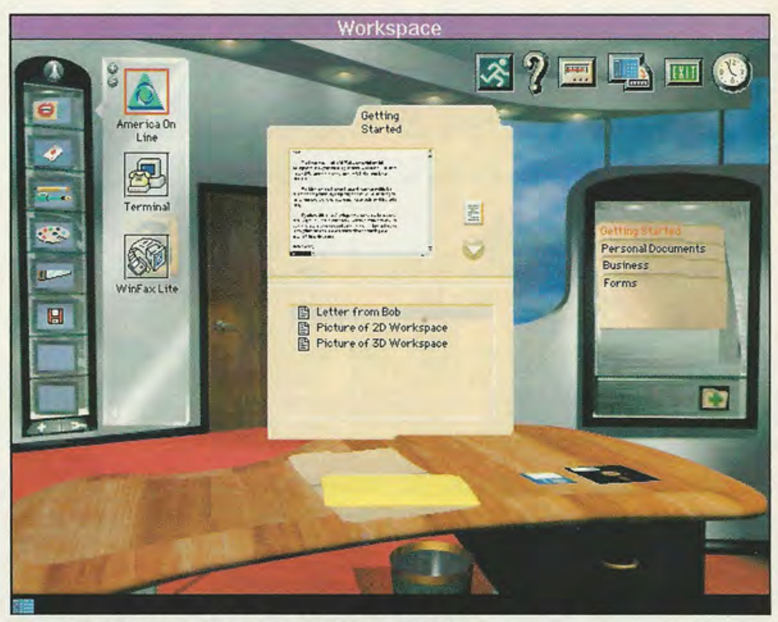
Kidspace **permite a los jóvenes usuarios tener su propio espacio en Windows, mientras tienen otros archivos protegidos al mismo tiempo.**



Los pequeños pueden elegir entre la jungla o el espacio.



Ark KidSplat! es un entretenido programa de pintura, repleto de herramientas.



La versión 3D se asemeja tremendamente a una oficina.

Workspace 2.0 es para usuarios de más edad y reúne diversos programas como por ejemplo, Workspace 2.0 de Ark (programa tridimiensional y de gestión de archivos), y el excelente programa shareware para la gestión personal de información *Time & Chaos* de iSBISTER. La versión 3D de Workspace tiene una aspecto juvenil y se ha cuidado mucho su organización. Uno de los mejores aspectos de Workspace reside, no obstante, es la filosofía de su organización. Clasifica el software por funciones y los documentos según el proyecto (o proyectos).

Puede configurar la visualización reducida con objeto de limpiar su pantalla. Una barra de herramientas con seis botones le permite visualizar o esconder las ventanas que se despliegan para enumerar las aplicaciones, las carpetas y los documentos. También incluye un botón de ayuda y una papelera. El usuario puede configurar a su gusto la barra de herramientas con sus aplicaciones favoritas.

Uno de los componentes de Workspace mejor logrados es *Time & Chaos*, que posee un calendario inmejorable, un gestor de citas y de asuntos pendientes inigualable y una agenda de teléfono que facilita el marcado automático y la rellamada de los números de teléfono que figuran en su agenda.

Workspace resultará interesante para aquellas personas que no les convence el gestor de programas, mientras que *Kidspace* permitirá respirar tranquilos a muchos padres. La única pega es que ninguno de estos programas trabaja en modo de 32 bits en Windows. Por lo demás, ambos programas se ejecutan sin ninguna clase de problemas.

– J. Blake Lambert



Workspace **ofrece en su interfaz una versión clara en 2D. Es fácil de actualizarlo y personalizarlo.**

Total Kidspace

Pros: alternativa flexible al administrador de programas, ofrece medidas de seguridad y programas adicionales.

Contras: No permite trabajar en modo de acceso a archivos de 32 bits.

Total Workspace 2.0

Pros: Incluye programas adicionales.

Contras: No permite trabajar en modo de acceso a archivos de 32 bits.

Paisajes Rosas

Natural States & The Pink Panther

WINDOWS • Asymetrix

Cuando la vida moderna nos agobia demasiado, solemos coger a la familia y escaparnos a las montañas. Ahora, gracias a Asymetrix, ya no es necesario emular a las cabras para poder respirar aire fresco.

El salvapantallas *Natural States* le proporciona un descanso mental trayendo a su ordenador las imágenes más bellas del noroeste de los Estados Unidos. Además de las imágenes usuales en los programas protectores de pantallas, *Natural States* incluye una guía de campo electrónica. De esta forma, es posible hojear las imágenes fotográficas de alta calidad y las escenas de vídeo que acompañan a la música instrumental.

Otro salvapantallas que le puede alegrar la jornada es *Pink Panther*. Asymetrix ha capturado la versión animada de la comedia de Blake Edwards en este programa salvapantallas de reciente comercialización. Cualquiera podrá hacer una pausa en su trabajo y divertirse con las desgracias de Peter Sellers y las películas más conocidas de la serie La pantera rosa ataca de nuevo.

Ambos salvapantallas incluyen una utilidad multimedia para hojear el contenido y visualizar las imágenes de vídeo.





Puede adentrase en la Galería Rosa para curiosear entre bastidores.

Los más fanáticos de la pantera deben visitar la galería rosa para conocer todos los detalles de las películas, podrán escuchar la banda sonora de Henry Mancini y conocer nuevos datos sobre este felino tan poco fiero.

Ambos programas incluyen todos los controles necesarios para personalizar su espacio de trabajo, así como una palabra clave y temporizadores para la visualización. Dese un respiro y relájese con estos protectores de pantallas de Asymetrix.

– Peter Scisco

Total Pink Panther ●●●●

Pros: Completo control sobre la visualización, alto valor de productividad.

Contras: Para fans de la Pantera Rosa.

Total Natural States ●●

Pros: Incluye una guía multimedia sobre los Estados Unidos .

Contras: Excesivos requisitos de hardware.

Interfaz Atractivo

Hot Sound & Vision 1 &2

DOS • CD Distribution Ltd.

Para los que no quieren pasarse horas conectados a Internet abarrotando su disco duro con archivos comprimidos de gráficos y sonidos, el título *Hot Sound & Vision 1 & 2* ofrece la mejor alternativa. Cada título dispone de más de 600 MB de shareware variopinto, freeware y material similar. Si bien incluye aplicaciones para Windows, la inmensa mayoría de aplicaciones están basados en DOS.

Cada disco incluye un interfaz de menús bien diseñada que instala los controladores de DOS y los visualizadores para los archivos GIF, JPG, MPG, VOC, WAV, MOD, FLI y FLC. Otros programas del disco, además del interfaz permiten ejecutar archivos de otros formatos.

Hot Sound & Vision no plantea ninguna dificultad a la hora de descomprimir los archivos y le permite ejecutarlos y, opcionalmente, borrarlos. Otra de las características más valiosas es la inclusión de evaluaciones en la descripción de los programas. De esta forma, la valoración de cada aplicación obedece a su valor intrínseco y, asimismo, se incluyen comentarios "honestos" acerca de cuáles son los programas que "realmente valen la pena".

Esta foto pertenece a la montaña El Capitán del parque nacional de Yosemite, y es un buen ejemplo de los paisajes que contiene el disco.



Toda la serie de discos incluye casi 100 MB de demos y una selección de animaciones y gráficos, así como archivos de sonido y música (en formatos MOD y MIDI, canciones para Gravis Ultrasound y audio en formato VOC y WAV). Puede hallar gran variedad de fotos de gran calidad, la mayoría en formato GIF y JPG. Cada disco contiene asimismo 140 MB de instantáneas (casi un millar) y la mitad de ellas son de mujeres, desconocidas algunas, y muy famosas las demás, desnudas o ligeramente vestidas. Otra temática disponible son los paisajes, los aviones, los automóviles y la vida salvaje.



El hurracán Emily en persona, azotando la costa oeste de los EE.UU.

Si bien *Hot Sound & Vision* no le convertirá en un especialista de la noche a la mañana en multimedia, puede liberar espacio de su disco y permitirle crear documentos llenos de color en menor tiempo.

– J. Blake Lambert

Total ●●●

Pros: Excelentes visualizadores y controladores.

Contras: Calidad variable en la musica y exceso de porno suave.



CENTRO MAIL
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
Centros Mail en España
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.
ENVIO POR CORREO 300 PTAS
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
¡Haz tu pedido por teléfono!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92
902 17 18 19
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
PC 3 / CD ROM
ACES OF THE DEEP PC-7495/CD-8495
ALONE IN THE DARK III PC 3 1/2 - 6995
ARCTIC MOVIES PC3 - 1795
ATAC PC3 - 1995
CD BASKET CD ROM - 4445
CREATURE SHOCK CD ROM - 9495
CYBERWAR PC3 - 10795
DISCWORLD PC-7495/CD-8495
DOOM 2 PC-7095/CD-8895
EARTHSIEGE PC-6495/CD-7495
DARK FORCES CD ROM - 7495
DESCENT PC-8495/CD-8995
DRAGONS LAIR CD ROM - 6990
DUNE 2 PC 3 1/2 - 2995
F 1 GRAND PRIX PC-1995/CD-3950
F 117 A PC-1995/CD-3950
FALCON GOLD CD ROM - 9895
FIFA SOCCER PC-5395/CD-5395
FLEET DEFENDER PC-7195/CD-8495
GUNSHIP 2000 PC-1995/CD-3950
HARPOON II PC/CD - 8495
KING QUEST VII PC-7995/CD-9995
LITTLE BIG ADVENTURE CD ROM - 7195
M1 TANK PLATOON PC-2995/CD-1995
MAD DOG MCCREE CD ROM - 3990
MAD DOG McCREE II CD ROM - 4990
MORTAL KOMBAT II PC/CD - 7495
MYST CD ROM - 7195
PC BASKET 2.0 PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0 PC3 - 2695
PIRATES GOLD PC- 6295/CD- 3950
RISE OF THE ROBOT PC-8895/CD-7995
SECRET WEAPONS PC-1995/CD-4995
SIM CITY 2000 PC3 - 4990
SIM FARM PC3 - 3490
SPACE ACE CD ROM - 7995
SPACE QUEST IV PC-2995/CD-2990
TASK FORCE 1942 PC3 - 1995
THEME PARK PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER PC3 - 6995
UNDER KILLING MOON CD ROM - 9895
WHO SHOT J. ROCK? CD ROM - 6990
WING COMM. III CD ROM - 8995
WINGC.ARMADA PC/CD - 6295
WOODRUFF CD ROM -7495
WORLD CUP USA 94 PC3 - 3990
PACKS DE SHAREWARE
SHREWARE OVERLOAD TRIO 3.990
CICA WINDOWS 3.990
¡OFERTA INCREIBLE! 6 PACKS DE SHAREWARE POR 4.990
THE BEST OF SHAREWARE 13
SHAREWARE 4
THE BEST OF GAMES 2
WINDOWS & OS/DOS
THE BEST OF BBS
MODEM MADNESS
LINUX DEVELOPER KIT 4.990
PACK 10 CD-ROM volumen 2 NUEVO 5.990
PC KARAOKE, SPACE QUEST IV, ROCK RAP'N ROLL, MOVIE SELECT, SHERLOCK HOLMES, MS MULTIMEDIA JUMPSTAR, HOME MEDICAL ADVISOR, ARTS AND LETTERS, FANTASIA'S 2000 FONTS, BATTLE CHESS ENHANCED
PACK 10 CD-ROM volumen 1 ¡SUPER PRECIO! 4.990
DOOM, KING QUEST V, STELLAR 7, BEST OF MEDIA CLIP, WORLD ATLAS, WORLD FACT BOOK, CD-ROM OF CD-ROMS, TIME MAN OF THE YEAR, PLANIMATION FESTIVAL, SING ALONG CLASSIC
HABLEMOS INGLES 9.990
CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO EJERCICIOS GRAMATICALES
METAMORF 3 4.750
CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA
MORPHOLOGY 101 6.990
PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS INCLUYE TUTORIAL ANIMACIONES Y EJEMPLOS
MUSEO DEL PRADO 4.950
VISITA EN REALIDAD VIRTUAL POR LAS SALAS DE VELAZQUEZ CON LA CALIDAD DINAMIC MULTIMEDIA
500 FONTS 2.990
CLIP ARTS&FONTS 2.990
4000 ICONS 2.990
EXPLOSION 3 4.900
MAS DE 600 Mb. SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I y II. EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN. ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS
TOP 50 GAMES FOR WINDOWS 3.990
BLACKOUT, BRIDGE, DRAVENT'S, WIN RISK, WIN POOL ...Y muchos más
101 Only the Best Games 2.990
WINDOWS POWER GAMES 3.990
OS/2 WARP VERSION 3 9.400
SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL CON PROGRAMAS DE GESTION INCLUIDOS, AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA, COMUNICACIONES...
TREASURE PACK 6.990
CLIP ART NOVICE, PHOTO PRO VOLUME 3, PHOTOBANK, GALLERY OF DREAMS, SURREAL IMAGERY, CD FUN HOUSE 9.0, FONT PRO VOLUME 1, THE ESSENTIALS, PHOTO PRO VOLUME 3, FLOWERS, QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS, NEWSBYTES, WASHINGTON TIMES 1994 EDITION, SUPERTOONS
VR WORKSHOP 6.990
DISEÑO DE OBJETOS EN 3D
VISTA PRO 13.990
GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D
How to Create MULTIMEDIA 3.990
ANIMATION How to CD 3.990
POWER UTILITIES 2.490
UTILITIES PLATINUM 1.990
CD ROM
JUEGOS
7TH. GUEST 4990
ALL WORLD OF LEMMINGS 6295
BLUE FORCE 4995
BODY COUNT 6295
CRUISE FOR A CORPSE 1995
CYBERIA 9495
CYBERWORLD 2990
CHESSMASTER 4000 TURBO 6745
DAWN PATROL 7845
DRAGON LORE 8995
DRAGOSPHERE 5990
DREAMWEB 7845
ECSTATICA 8095
F-19 STEALTH FIGHTER 1995
F15 III 3950
FLIGHT PACK 6995
HARPOON 3095
HARVESTER 9990
HIGH COMMAND 3095
INCA 2 4295
INFERNO 8095
LARRY I 1995
LAWNMOWER MAN 6990
LINKS 1995
LOOM 4995
LORDS OF THE REALM 6295
LOST IN TIME 4295
MAGIC CARPET 6295
MICHAEL JORDAN 2990
MIGHTY MORPHIN POWER R. 4990
MONKEY ISLAND 4995
NOCTROPOLIS 8095
OUTPOST 9795
PACK OPERA 2695
PATRIOT 3095
PGA 486 TOUR GOLF 2.0 6295
PINBALL DREAMS DELUXE 5395
PIRATES 1995
QUARANTINE 6745
SEAL TEAM 2990
SHADOW CASTER 2990
SPACE QUEST I 1995
STARLORD 6990
STREET FIGHTER SERIES 4990
SYSTEM SHOCK 6295
THE JOURNEY MAN PROJECT 3990
VOYEUR 8495
WING COMMANDER I/II 5990
WING COMMANDER II 2990
WING OF GLORY 6495
WORLD OF FLIGHT SIMS 4990
X-COM UFO DEFENSE 7990
ZEPPELIN 9895
UTILIDADES
COMPUTER ANIMAT. MADNESS 5490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER 1990
CUSER'S GROUP AUGO 94 3490
GNU SEPT. 94 3490
KODAC PHOTO CD 3490
MEGAMEDIA MEGA BUNDLE 3990
SUPER FONTS 1990
SHAREWARE
ARCADE COMPANION 1990
CICA SEPT. 94 2990
GNU SEPT. 94 3490
MEGA WINDOWS 3 2990
PEGASUS 5.0 4990
SHARE ESPAÑOL 3990
SUPER GAMES WIN I 1990
SUPER GAMES WIN II 1990
ULTIMATE WINDOWS SHAR. 3990
WINDOWARE 1990
WINDOWS POWER GAMES 3990
WORLD OF GAMES 3990
WORLD OF WINDOWS 3990
OBRAS DE CONSULTA
AMAZONIA 7990
AVENTURA CUERPO HUMANO 10795
AVENTURA DEL ESPACIO 8995
AVENTURA MUNDO SUBMARINO 8995
BEETHOVEN 9990
BEETHOVEN 5TH SIMPHONY 8995
CARICATURAS CLASICAS 1990
CD-ROMIX 3990
CNN TIME CAPSULE 5395
DAVID BOWI JUMP 9990
DIC. ENCICLOPEDIA DIDACTA 15195
EL CUERPO HUMANO (INNOVA) 9990
EL MUNDO DE LOS MINERALES 9990
EL SISTEMA SOLAR 7990
ENCLICLOMEDIA (EN ESPAÑOL) 5990
EXPLORES THE HUMAN BODY 8895
GEOGRAFIA FISICA ESPAÑA 5990
GEOLOGIA 5990
GUINESS 1994 10795
LA AVENTURA DINOSAURIOS 8995
LA EDAD DEL ORO POP ESPAÑOL 4495
MUSICAL INSTRUMENTS 9990
OCEAN BELOW 3095
SCHUBERT 9990
SING ALONG LOVIN IN THE 60 2990
SING ALONG TOP POP 2990
SPACE & ASTRONOMY 3990
STRAUSS 9990
STRAVINSKY 9990
TECHNO TRANCE MUSIC 6295
THE ANIMALS 8995
THE ROCK'NROLL YEARS 6995
SOLO PARA ADULTOS
101 SEX POSITIONS PT 1 5490
ALL BEAUTIES 4490
BABY'S GOT BUTT 5490
BUSTY BABES 2 5490
CURSE OF CATWOMAN 3490
DANGEROUS BLONDES 3990
DEEP TUSH 5490
DOORS OF PASSION 3490
DREAM GIRLS 3490
DREAM MACHINE 6990
GIRLS ON GILRS 3990
HIDDEN OBSESSIONS 3490
HOUSE OF DREAMS 3490
INFERNO 5990
KAMASUTRA 4490
LEGENDS OF PORN II 2990
LUST COLLECTION 5990
MAN ENOUGH 6990
MASSIVE MELONS 3990
NEW WAVE HOOKERS 2 3490
NIGHTWATCH 4990
SENSUOUS GIRLS IN 3D 3490
SEX 3490
SEXIEST WOMEN ON CD 2490
SEYMORE BUTTS 6990
SUPERMODELS EXOTIC 3990
TASTE OF EROTICA 1990
VAMPIRE'S KISS 6490
VIRGINS 2 5990
EDUCATIVOS
TIO ARCHIBALD CD ROM - 6250
TEDDY'S HIDE & SEEK CD ROM - 5495
TEDDY THE BRAVE CD ROM - 5495
SPIROU - EL CASO DEL FALSO COLABORADOR CD ROM - 6250
NIKKO 4995
ARTHUR'S BIRTHDAY 5395
LITTLE MONSTER 5395
RUFF'S BONE 7195
TUNELAND 7195
UPSIDE TOWN 7195
JOYSTICKS
RAIDER 5 2.990
PYTHON 1.995
TORNADO 3.490
AXYS - 5.350
ANALOG GRAVIS - 7.990
MEGAPAD VII 3.595
STARFIGHTER 5 2.595
PAD GRAVIS 4.500
SuperQuad 4X Compatible Sound BLASTER
CUADRUPLE VELOCIDAD TRANSFERENCIA:600 Kbytes/SEC TIEMPO DE ACCESO: 195 M sec 49.990
TEAC
MITSUMI CUADRUPLE VEL. 29.990
SONY DOBLE VELOCIDAD 19.990
SB 16 Value Edition 17.990
OFERTA LIMITADA SB 16 VALUE EDITION + ALTAVOCES 18.990
SB Multi CD ASP 31.990
Sound Blaster AWE32 45.990
DISCOVERY 39.990
KIT CD-ROM Creative Lab 25.990
PRIMAX
SCANNER DE MANO
SCANNER 256 ESCALA DE GRISES POR SOFTWARE 9.900
SCANNER COLOR 24 BIT 16,8 MILLONES COLORES 26.900
RATON 3 BOTONES 1.990



NUEVAS FRONTERAS

Tom R. Halfhill

Microsoft y Apple: Guerras de vídeo



Menos de un año después de que Apple desvelara QuickTime VR, la innovadora tecnología panorámica de vídeo, Microsoft salta al ruedo. Mientras tanto Apple sigue ofreciendo nuevas mejoras.

Al tiempo que los fanáticos de la serie de Mr. Spock hacían de las suyas con el primer producto comercial que utilizaba QuickTime VR, *Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual*, la cadena NBC presentaba QuickTime VR a millones de espectadores en su emisión especial sobre la recreación de las escenas del crimen cometido por O.J. Simpson en Los Ángeles.

Microsoft alabó QuickTime VR con el más sincero de los elogios. Si bien las panorámicas de QuickTime VR pueden visualizarse mediante un Macintosh o en un PC con Windows, las herramientas de autor necesitan crear las panorámicas desde un equipo Mac. Por ello, Microsoft realizó su propia versión de QuickTime VR. El resultado se ha denominado Surround Video, y Microsoft planea comercializar sus herramientas de autor esta primavera. Al igual que QuickTime VR, Surround Video permite visualizar vistas panorámicas de 360 grados digitalizadas a partir de fotografías. Es posible ampliar la imagen desde ambos lados en círculos completos y cambiar el punto de vista a otras posiciones mediante una simple pulsación del ratón.

> *Apple fue la primera empresa que presentó QuickTime VR, y ahora Microsoft dispone del producto Surround Video. Ambas firmas se disputan el liderazgo tecnológico en este campo, aunque cada una sigue sus propios caminos.*

Las primeras versiones de Surround Video carecen de una serie de características básicas que sí posee QuickTime VR, como por ejemplo, la posibilidad de hacer zoom, el desplazamiento vertical y la manipulación de objetos. No obstante, Microsoft promete incluir muchas otras prestaciones en la próxima versión.

Las diferencias entre QuickTime VR y Surround Video son mucho más significativas para los programadores multimedia que para los usuarios finales. Microsoft no ha incluido las sofisticadas herramientas de autor que permiten unificar las vistas panorámicas de QuickTime VR a partir de una serie de fotografías. Asimismo, Surround Video requiere que los programadores fotografíen la escena con una cámara panorámica especial. Tales cámaras no son tan flexibles como las cámaras de 35 mm SLR y los modelos con más prestaciones tienen un precio elevado (entre los 2.500 y 22.000 dólares –aproximadamente 300.000 y 2.640.000 pesetas–). Por otro lado, Apple cobra a los programadores unos 2.000 dólares –aproximadamente 240.000 pesetas– por las herramientas de Quicktime VR, además de la comisión derivada de las ventas. Microsoft, por su parte, entrega de forma gratuita tales herramientas y las incluye en los CD-ROMs que envía de forma periódica a los usuarios registrados.

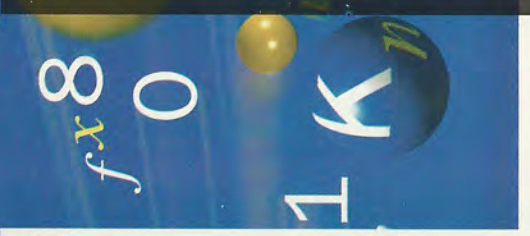
Cada empresa tiene sus propios motivos: Apple desea obtener ingresos para compensar la fuerte inversión realizada en el desarrollo de las herramientas de autor. Microsoft, empero, considera que Surround Video es una forma de vender más copias de Windows 95.

Ambas empresas compiten por situarse a la vanguardia tecnológica. Apple y Microsoft disponen en la actualidad de métodos para superponer películas de vídeo sobre fondos de vistas panorámicas. Esta tecnología permite que los programadores combinen secuencias pregrabadas de acción con entornos interactivos.

Apple ha presentado una mejora denominada sonido localizado. Mediante esta técnica es posible navegar en una panorámica de una playa. Cuando visualiza unos árboles, es posible escuchar el suave canto de los pájaros y, si hace un zoom hacia los árboles, el canto de los pájaros aumenta de volumen. Cuando vuelve a la visualización anterior, el nivel de volumen desciende. Si añade a esta escena una casa en la playa, podrá escuchar el murmullo de voces y, si se aproxima al objeto, podrá distinguir incluso el jaleo de una fiesta.

A medida que aumenta la competición entre ambos fabricantes, las mejoras no dejarán de sorprendernos. En el futuro podremos presenciar muchas otras mejoras en la tecnología del vídeo panorámico.

032 *HOBBYTEX#

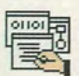


Tu centro de ocio

SIN CUOTA DE ACCESO

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

 Noticias, para estar al día de la actualidad informática.

 Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

 Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

 Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

 Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?

 Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.

 Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.

 Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

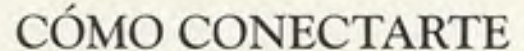
 Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.

 Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

 Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.

 Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.

 A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.





¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.





Con HOBBYTEX llegarás lejos.

CD·ROM magazine

DISCO 4 - Junio 1995

PC

MULTIMEDIA

Easy Photo
Morph Studio

PROGRAMAS EDUCATIVOS

EA's Kid's Art Center
License to Drive
Multimedia Typing Instructor
Astronomica
Around The World in 80 Days

ENTRETENIMIENTO

Bioforge
Magic Carpet
Dark Forces
Battledrome
System Shock
Raptor
WuKung
Zorro

DIVULGACIÓN

Digital Culture Stream
Music Net

SELECCIÓN DE SHAREWARE

El mejor Shareware para su PC.

Mac

MULTIMEDIA

HyperStudio

PROGRAMAS EDUCATIVOS

COUNTING ON FRANK
Mejorar sus conocimientos matemáticos nunca ha sido tan divertido.

ASTRONOMICA
Una manera entretenida de mirar a las estrellas.

LICENSE TO DRIVE
Ponga a prueba sus habilidades como conductor.

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS
Monte en un globo y explore España o Francia.

DIVULGACIÓN

Music Net
Disgital Culture Stream

SELECCIÓN DE SHAREWARE

Utilidades y entretenimiento para su Mac.

